REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº5 - 350 PTAS

Nintendo Acción

HOBBY PRESS

NOVEDADES

GAME BOY
Alien 3
Krusty's Fun House

N.E.S.
Adventure Island
Mario & Yoshi

SUPER NINTENDO
Starwing
Super Double Dragon
Super SWIV

REPORTAJE

Depormanía: Los juegos deportivos que nos vienen





CONCURSO RETURN OF THE JOKER 200.000 PTAS en premios

TODO LO QUE NECESITAS SABER ACERCA DE...
Super Mario Land 2
Dr. Franken
Super Star Wars
Return of the Joker

Desert Strike
¡ESTO ES LA GUERRA!



La Estrella del m

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador...
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un recio inigualable en toda la galaxia.





El SUPER PACK ESTRELLA

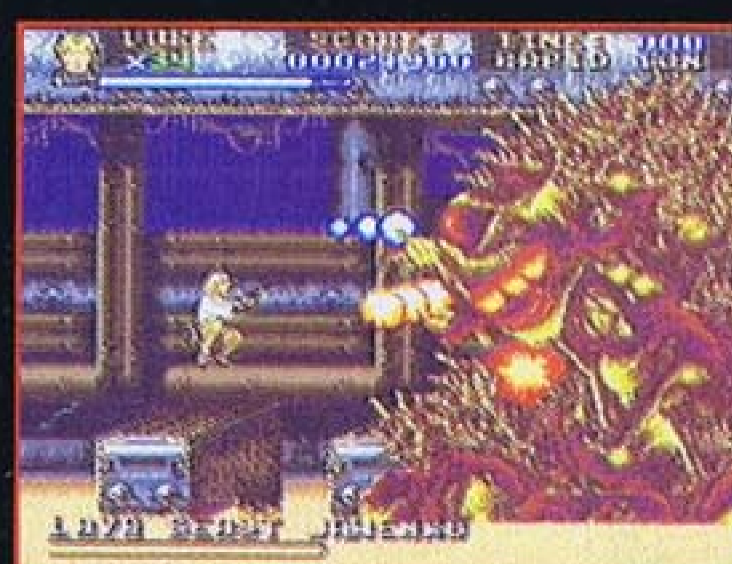
Incluye:

- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

uevo Super Pack











ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Subdirector: J. Carlos García
Redacción:
José Luis del Carpio
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección),
Elena Jaramillo, Santiago Lorenzo
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: E. Lozano,
David García, A. Dos Santos, M.
García, A. Fernández, C. Alonso

Directora Comercial:
Mamen Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M.del Mar
Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San
Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



Año II - Nº5
ABRIL 1993
350 ptas. (Incluido IVA)

Este mes te contamos todo lo que quieres saber acerca de...

Depormanía es un reportaje gigante sobre los juegos deportivos más esperados del momento. Un amplio vistazo al deporte que nos viene y un punto de encuentro para los fans del deporte de Nintendo. Por eso, además, hemos entrevistado a famosos que juegan a Nintendo.



Un buen Jedy usa la fuerza. Un buen jugador de Nintendo hace lo propio con las páginas de Nintendo Acción. Es decir, las lee, profundiza en ellas, y se las aprende de memoria. Sólo de esta forma es posible alcanzar la victoria. Sobre todo en juegos como el Super Star Wars, una epopeya galáctica tan complicada como genial en la que van a ponerse a prueba todos nuestros sentidos.

La primera video-aventura pura que se puede encontrar en Game Boy tiene, desde ya, solución. El equipo de Nintendo Acción, siempre eficaz, ha dado con las claves para resolver de una forma rápida, simpática y útil los complejos secretos que albergaba la mansión del doctor Frankenbone. Frankie, su criatura, ha podido encontrar, gracias a nosotros, los trocitos de su querida Bitsy. Y claro, irse con ella a Hawai.



Últimamente Batman está que no para. Y últimamente nosotros estamos que no paramos ... con él. Y es que cada vez que se pone su traje y hace una aventura, allí estamos nosotros para cubrirle las espaldas. ¿Verdad?

Estáis ante la primera aventura sólo para «gourmets» del mundo Nintendo. Panic Restaurant, un arcade simpaticón y muy bien hecho, os trasladará a las cocinas de un restaurante en el que el menú se compone de ranas saltarinas y perritos calientes que hablan. Evidentemente, originalidad no le falta. Pero grados de locura tampoco, así que habrá que ayudar en lo que haga falta. ¿Mucho?

No se nos podía escapar la última aventura del bigotudo en la portátil. Aunque muchos de vosotros pensarais que se nos había pasado por alto, era verdaderamente imposible que la segunda de Mario no tuviera su solución, con pantallas, mapas y todo tipo de consejos en nuestras páginas favoritas. Ahora ya podéis descansar, ya está todo hecho. Sólo hace falta leer atentamente, practicar lo que se explica y hacer como que no sabemos nada para quedar mucho mejor.

Los «Super Stars»

70 **DESERT STRIKE**

Una portada impactante para uno de los juegos más impactantes del momento. Aunque sea de guerra.



72 **STARWING**

El primer juego que utiliza el Chip FX es simplemente impresionante. Sin duda, el mejor juego para Super Nintendo que puedas ver.

78 **SUPER SWIV**

Storm se estrena en 16 bits, pero no se le nota nada. Su producto es fresco, directo, ágil, espectacular y sobre todo, jugable al cien por cien. Que todos los que vengan sean así.

80 **T-2 COIN OP**

Si siempre os gustó hacer de Arnie Schwarzenegger, no lo dudéis, ha llegado vuestra oportunidad. A través de este genial arcade de tiros, podréis poneros en el papel de Terminator.

84 **SUPER OFF ROAD**

Tracción total, motores de 500 CV, muchas válvulas, llantas de aleación, todo lo necesario para surcar los circuitos embarrados del Super Off Road americano sin problemas.

86 **ALIEN 3**

La aventura de Ripley en Game Boy ha salido espeluznante. Su última aparición en la escena de las consolas es casi tan terrorífica como su última película.

90 **MARIO & YOSHI**

Son amigos inseparables, viven en Nintendo y se divierten fastidiando nuestras células grises. Son Mario y Yoshi.



94 **JACK NICKLAUS**

Un golfista de pro para un cartucho de pro. Nada como dejar que un experto supervise los buenos juegos.

... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Y las Secciones Habituales:

67 **CONCURSO BATMAN**

En este concurso hay mucho en juego. Nada menos que 200.000 pts en productos Nintendo sólo para los más valientes. ¿Os animáis?

98 **LOS TOP 10 DEL MES**

Volvemos a nuestras listas de éxito. Volvemos a deciros qué es lo mejor, qué es lo bueno y qué es lo normalito.

100 **EN CLAVE NINTENDO**

En estas páginas sólo queremos ayudaros, poneros las cosas más fáciles y evitar que un juego se os resista más de lo normal. Sólo eso.

116 **ZONA ZERO**

Más dibujos, esto es Zona Zero. Un lugar de encuentro para los apasionados del arte que tienen como fuente de inspiración al señor Mario, a la Nintendo, a Megaman...

120 **TRAILER**

¿No echábais de menos una sección en la que poder echar un ojo a los juegos que van a salir ¡ya! a la venta? Pues aquí la tenéis. Se llama Trailer y es así.

Editorial

El acontecimiento del mes se llama StarWing, antes StarFox. Su nombre ya os sonará tanto que quizá, aunque lo comentemos este mes como absoluta novedad, ya estéis cansados de oirlo. Posiblemente, pero juega con la ventaja de que nunca os cansaréis de ponerlo en vuestra consola. StarWing es un juego importante, muy importante. Es la primera vez, y ojalá no la última, que un cartucho para consola incorpora una tecnología tan novedosa. Un simple chip, sí, pero un chip que hace brillar al juego a una altura ejemplar. Pronto vendrán más juegos como él y entonces, como primero que fue, pasará de moda. El chip FX se hará acompañar de otras técnicas que a buen seguro irán surgiendo y StarWing se irá de vuestras cabezas a otra parte. A nosotros nos dará igual el resto de juegos. Seguiremos valorando la creación de Nintendo como si fuera la única. Porque ha dado un paso de gigante en un mundo que estaba quedando anclado en lo de siempre y porque ha sabido salir de la mediocridad de otros cartuchos.

Pero no, no queremos dedicar en exclusiva este editorial a StarWing. Queremos dedicárselo a Nintendo. Por saber innovar, por salirse de la normal, por utilizar lo último que ha salido de su factoría de pensantes y por explotar su 16 bits hasta el último chip. Por todo ello, gracias Nintendo, no será la última, pero nos alegra en exceso que sea la primera.

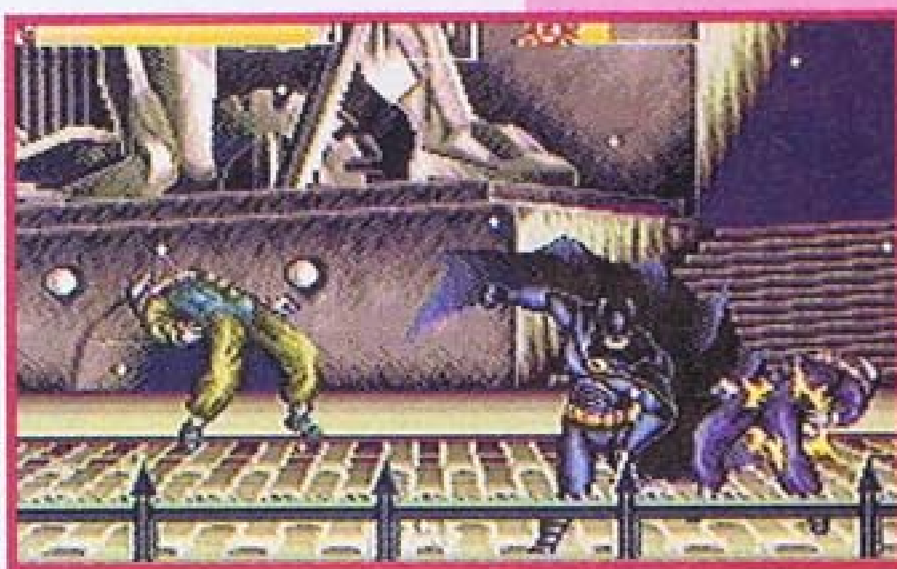
La redacción

MARIO, NUEVA ESTRELLA DE CINE



Mario ha dado el gran salto. El del cine. El héroe de Nintendo, que según las estadísticas es más popular en los Estados Unidos que el mismísimo Pato Donald, acaba de protagonizar la última súper producción cinematográfica de la Warner. El film, que ha contado con un presupuesto impresionante que alcanza los 50 millones de dólares, un plantel de actores bastante interesante (Bob Hoskins, John Leguizamo y Dennis Hooper entre otros) y una escenografía que oscila entre el Blade Runner de hace años y Terminator, está basado en las peculiares aventuras del fontanero por todos esos mundos de fantasía -ahora más que nunca-, y recoge sus vivencias, experiencias, amigos, enemigos, aficiones, palabras, todo, en definitiva, lo que le ha hecho tan famoso. Abrid bien los ojos y ojead las páginas de los diarios porque Super Mario, la película, se estrenará en España durante este verano.

BATMAN VUELVE... EN SUPER NINTENDO





De la mano de Konami, propietaria en exclusiva de los derechos cinéfilos de Batman, «el Caballero de la Noche» acaba de hacer su entrada triunfal en Super Nintendo. Tras exitosas aventuras en N.E.S. y Game Boy, el hombre murciélago reaparece, esta vez bajo argumento de cine, a través de un súper arcade de golpes, con siete fases, ocho megas, una calidad increíble, muchos enemigos, digitalizaciones de las escenas más culminantes del film y un montón de sorpresas que, de momento, sólo los afortunados japoneses podrán vivir. «Batman Returns» estará, en todo caso, en breve en nuestro país.

1,2,3 ACCIÓN

By The Scope

• La **tercera parte de «Street Fighter»** está en marcha. Pero no, aún no os hagáis ilusiones, porque estamos hablando de la recreativa. De todas formas, si queréis algunos datos sobre ella: De los 12 personajes que visteis en la segunda parte sólo permanecerán Ryu y Sagat, y en total serán 14 los participantes. De entre ellos destaca la hermana menor de Chun-li y el mentor de Bison, un tal Shadow Lu que será el último guardián. Ah!, en lugar de tres, cada personaje dispondrá de cinco movimientos especiales.

• El segundo juego que llevará el **super chip FX** se llamará **Super Hero Racing**. La cosa va de coches y promete ser mucho más rápido que el Starwing, ya que se vale de la versión final del famoso chip (el del Starwing no estaba del todo evolucionado). La **tercera del Super Star Wars, The Return of the Jedy**, incorporará también esta tecnología, aunque no se espera que esté terminado hasta el año que viene. **The Empire Strikes Back**, por el contrario, está practicamente finalizado y se sabe que constará de 12 fases y que utilizará mucho modo-7.

• Konami está trabajando duramente en **Turtles V para Super Nintendo**, un cartucho que además de tener 16 megas permitirá la participación simultánea de cuatro jugadores. Otro de sus proyectos, **Castlevania V**, es posible que se edite en cartucho o en formato CD. Seguiremos informando.

• Hemos oído que los discos para el CD-ROM incluyen algunos chips de memoria (para salvar partidas) y quizá también protección contra la piratería. También se rumorea que el **CD-ROM será capaz de mostrar entre 30 y 40 minutos de** animaciones de personajes de 256 colores a una velocidad de 20 imágenes por segundo. ¿Llegaremos a contemplarlo algún día? Seguramente sí.

• **Robocod**, el hasta ahora héroe de sega, tiene ya su juego en Super Nintendo. El nuevo Robocod viene apadrinado por Ocean, y es un brillante arcade de plataformas que promete ser superior a la ya exitosa versión de Megadrive.

• **Barbie**, la popular muñeca de Mattel, ha sido llevada a Game Boy por **Hi Tech Expressions**. Diversidad de opiniones para la versión consola de la muñeca rubia. ¿Feminista?

• La compañía **Infogenius** ha desarrollado cartuchos para Game Boy que tratan de aprovechar al máximo las desconocidas capacidades de la portátil. Gracias a ellos, la consola podrá utilizarse como **agenda, diccionario, calculadora** y otras aplicaciones varias de gran interés.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM



SOLO PARA VALIENTES

SPACO ROMPE CON TODO



La distribuidora madrileña Spaco acaba de poner en marcha una acción promocional con los productos que distribuye, que permanecerá vigente hasta el día 30 de este mes de Abril. Durante ese tiempo, la compañía que licencia en exclusiva la consola N.E.S., lanzará al mercado nuevos y más baratos packs de su máquina, asi como reducirá el precio de los cartuchos de Game Boy que posee.

En este sentido, juegos como Batman, Snoopy, Jetsons, Castelian o Mickey Mouse pasarán a costar unas 1000 pts por término medio por debajo de su precio. Y en lo que se refiere a los packs, tomad nota porque os puede interesar bastante. El Control Deck, pack básico formado por la consola y el mando, costará 6.900 pts, mientras que esa configuración más un juego a elegir entre Isolated Warrior, Kabuki Quantum Fighter o Super Mario Bros, se elevará hasta las 9.990 pts. Por otra parte, el Control Deck Set, un pack que incluye la N.E.S., un mando y los juegos Super Mario, Tetris y Nintendo World Cup, sube hasta las 12.900 pts, un precio increíble.

¿Se puede perder una oportunidad así?

BUBSY, UN GATO CON FUTURO

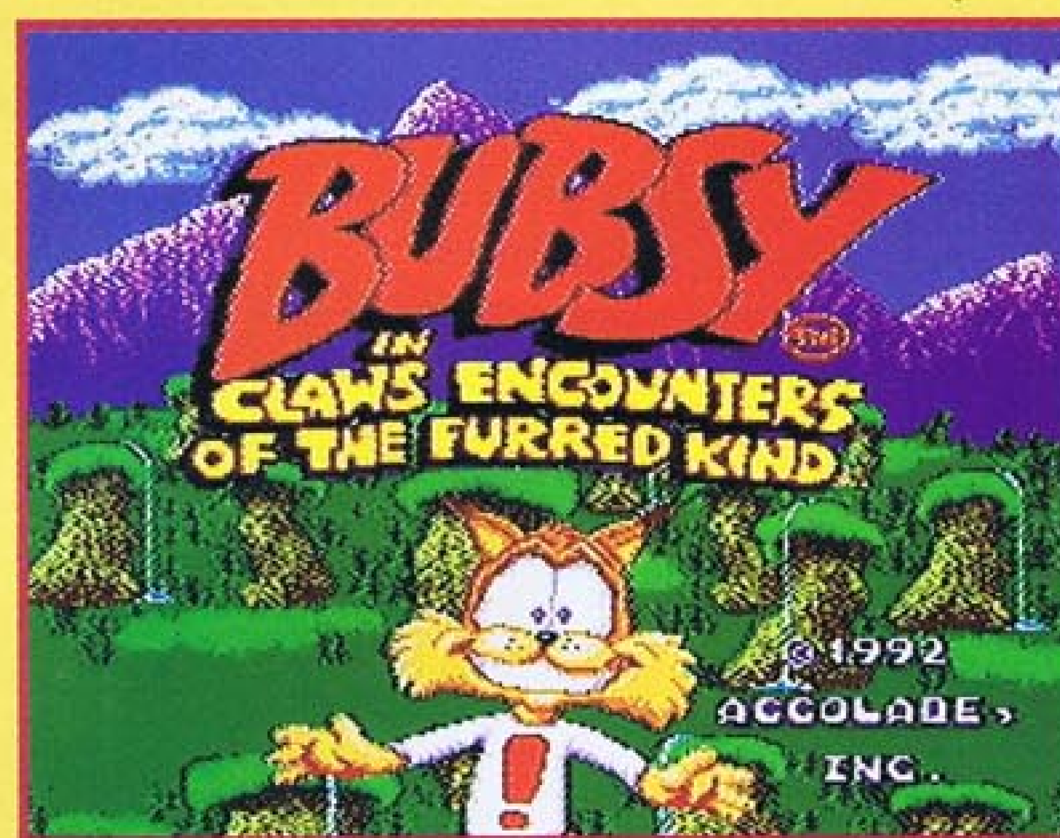




Bubsy the Bobcat es quizá la más firme apuesta cara a este próximo verano de los chicos de Accolade. La compañía americana, que a decir verdad aún no había hecho nada sonado en este mundo a excepción de sus pleitos con Sega, tiene ahora y con este juego oportunidad de resarcirse por completo. Al menos en Super Nintendo.

En Bubsy, el arcade de plataformas más veloz del momento, han trabajado 20 personas durante más de un año. Y se ha notado. El esfuerzo de tanta gente ha dado como resultado un súper cartucho de 16 Megas comprimidas, una calidad técnica impresionante y, como estrella principal, un protagonista felino cuidado al máximo que disfruta de 40 animaciones distintas, 12 muertes diferentes y 16 niveles a cada cual más sobrecogedor.

La compañía Erbe se encargará de la distribución de este rápido, rapidísimo animalejo durante el mes de Junio. Bubsy, te esperamos impacientes.







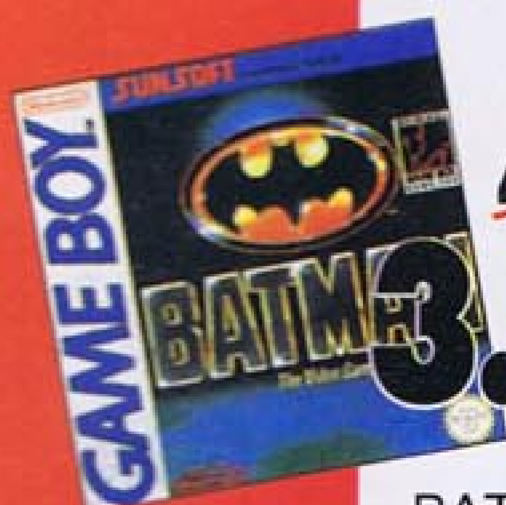


ESTOS PRECIOS VAN CONTIGO



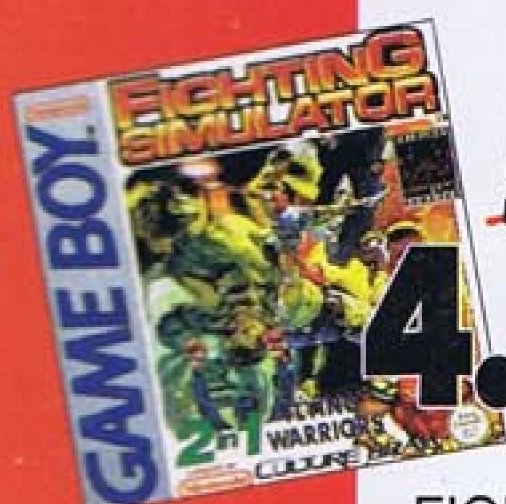
~~4.900~~ 3.900

ADVENTURE ISLAND



~~4.900~~ 3.900

BATMAN



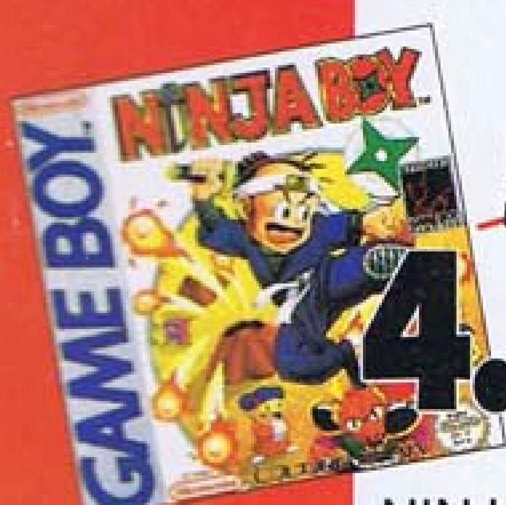
~~5.900~~ 4.900

FIGHTING SIMULATOR 2 in 1



~~4.900~~ 3.900

GODZILLA



~~5.490~~ 4.900

NINJA BOY



~~4.490~~ 3.900

SHADOW WARRIORS



~~4.190~~ 2.900

TRAX



~~4.500~~ 3.900

ADVENTURES OF STAR SAVER



~~4.190~~ 3.490

BATTLE UNIT ZEOTH



~~4.990~~ 3.900

BLASTER MASTER J.R.



~~4.990~~ 3.900

CASTELIAN



~~5.390~~ 4.900

MICKEY MOUSE



~~5.390~~ 3.900

PALAMEDES



~~4.190~~ 3.900

POWER RACER



~~4.990~~ 3.900

Q'BERT



~~4.900~~ 3.900

SNOOPY



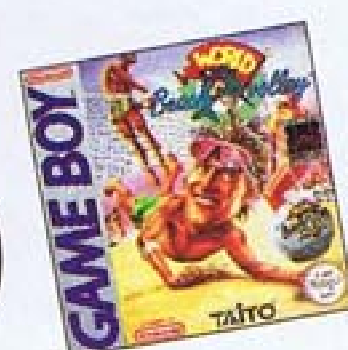
~~4.190~~ 3.900

SPANKY'S QUEST



~~5.900~~ 4.900

THE JETSONS ROBOT PANIC



~~5.490~~ 4.900

WORLD BEACH VOLLEY

VAN CON TU *GAME BOY*™





AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

«MULTITAP», DIVERSION MULTIPLICADA POR CINCO EN SUPER NINTENDO

El mercado de los periféricos se rige principalmente por el capricho del usuario. Adquirir uno u otro depende casi exclusivamente de lo que el comprador busque atendiendo a sus necesidades. La comodidad, efectividad, utilidad y el precio son los valores que el usuario suele reclamar a estos cacharros. Pero el periférico del que os vamos a hablar dista mucho de ser un capricho. Todo lo contrario. Más bien puede considerarse un producto absolutamente necesario e imprescindible para exprimir al máximo las posibilidades de nuestra consola. Estamos hablando del «Super Multitap».



Realizado por Hudson Soft -expertos en soft de todo tipo- ,este aparatejo que tenéis en la imagen permite la participación simultánea de hasta cinco jugadores. Todo un logro con el que se venía especulando desde hace tiempo y que, según todas las previsiones, llegará a Europa a finales de Mayo, empezando por el mercado inglés. En Japón, por supuesto, ya está a la venta.

Junto al maravilloso periférico, el pack multitap incluirá una deliciosa versión del clásico Dynablaster llamado Super Bomberman, con opción de hasta cuatro jugadores simultáneos incluida. En cuanto se generalice su comercialización, también se prevé el lanzamiento de Super Fire Pro Wrestling 2, otro título compatible con este periférico que convertirá al Pressing Catch en el espectáculo más divertido de tu Super Nintendo.

¿Que cuándo llegará a España? Pues eso dependerá del interés de los distribuidores autorizados. Desde aquí les animamos a que no nos hagan esperar demasiado.

ESTA FAMILIA ESTÁ LOCA

Los Gómez vuelven al ataque. La peculiar familia Addams ha decidido que tanta tranquilidad les agobiaba y que ya estaba bien de hacer siempre lo mismo. Y se han plantado. Con un juego súper espectacular que toma a su hijo rubito de protagonista y que, sin olvidarse de las plataformas, se esfuerza por agradar la vista. Por eso tiene esos gráficos tan impactantes y esos movimientos atómicos. Por cierto, se lamará «Addams in Pugsley's Scavenger Hunt».

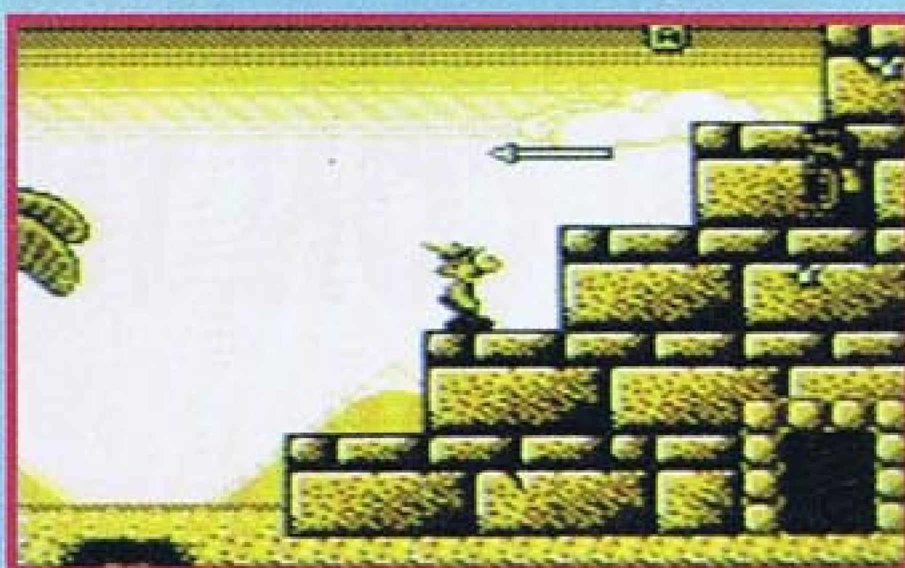


UN HÉROE FRANCÉS PARA UNA CASA HISPANA

El popular personaje de Uderzo y Goscinny, Asterix, acaba de anunciar su entrada en el mundo Nintendo. Una vez que la compañía francesa Infogrames ha adquirido todos los derechos sobre las aventuras del famoso guerrero galo, todo parece estar preparado para que dentro de poco podamos deleitarnos con las diferentes versiones para las tres Nintendo que ya están muy preparaditas. Sepamos fechas.

La primera que llegará a España será la de Super Nintendo, que estará a comienzos del Verano vía Infogrames. Tras ella llegarán la de N.E.S. y, por último, en Septiembre, la de Game Boy. Las tres tendrán un denominador común, las plataformas, y mucha diversión. Ambas han sido desarrolladas por New Frontier, un grupo de programación español muy joven pero muy experto, cuya relación con Infogrames viene de largo.







EN ESTE NÚMERO DE HOBBY CONSOLAS HAY MUCHO EN JUEGO

Cada número de Hobby Consolas es todo un reto. Acercaros las últimas novedades en videojuegos, enseñaros los cartuchos que aún no están en el mercado, mostraros lo que se cuece en el Imperio del Sol naciente, Japón, y, en definitiva, contaros todo lo que sabemos sobre juegos, es, creedlo, un reto. Pero a nosotros nos encanta desafiarnos y, de paso, desafiaros. Por eso cada vez hacemos una revista más adictiva. Porque jugamos en serio.



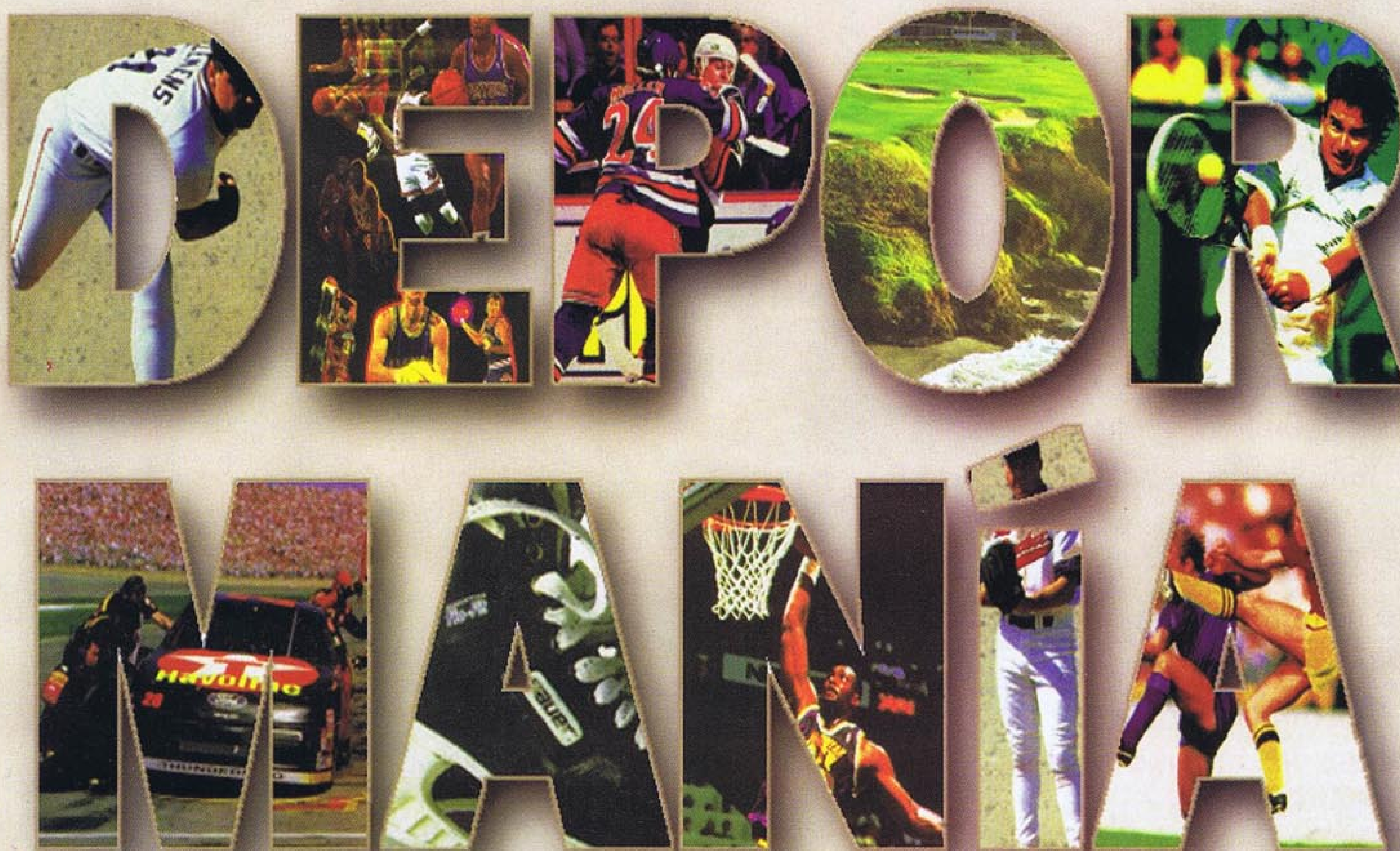


MEGA CONCURSO

Y además, este mes, puedes conseguir una fabulosa máquina de hologramas en tres dimensiones. Un auténtico regalo. ¿Cómo? Fácil. Sólo hace falta saber un poco de juegos y ser un lector fiel de esta revista.



LA ACCIÓN ES DEPORTE. EL DEPORTE ES ACCIÓN.

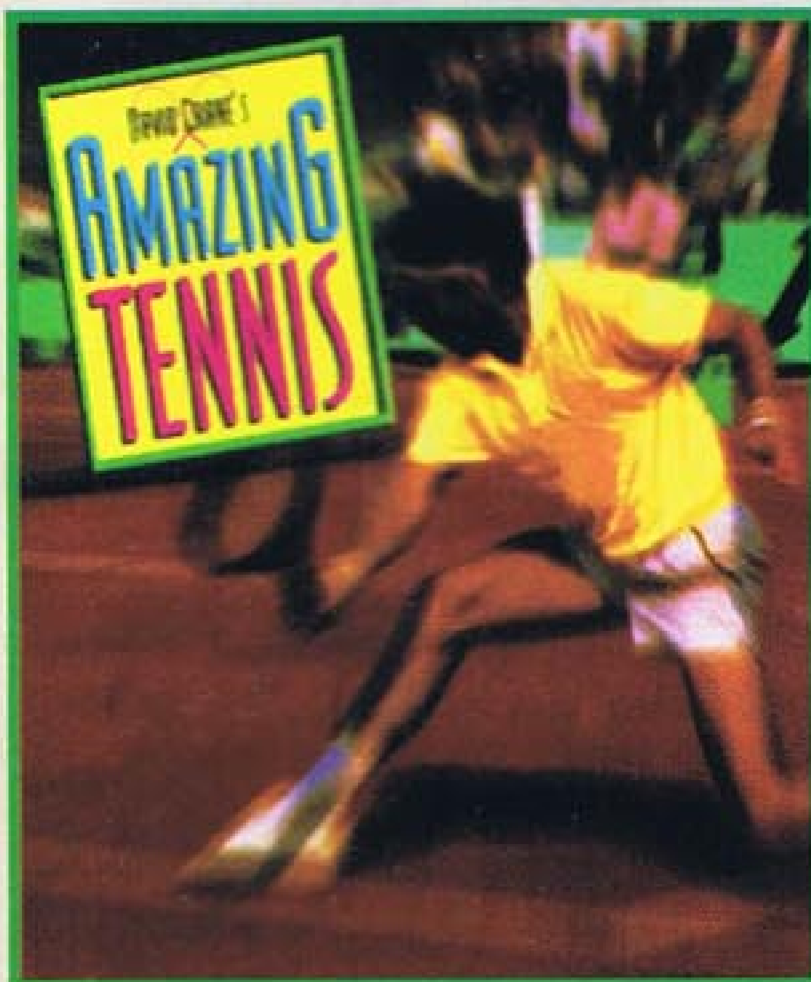


Bienvenidos a Depormania, el reportaje. Aquí encontraréis todo sobre los últimos juegos deportivos para Nintendo. Los que han salido y los que están a punto de salir. Lo más nuevo, lo de estreno y lo que aún está por llegar. En pocas palabras, el espíritu del deporte en toda su extensión.

LOS AUTÉNTICOS

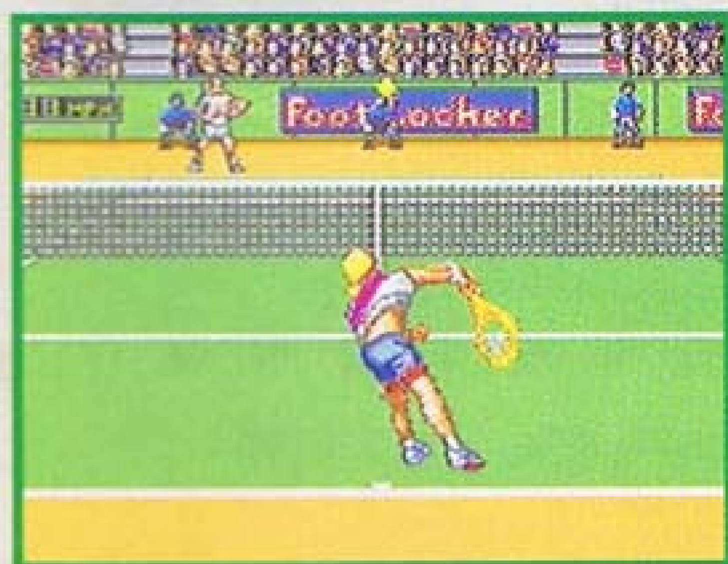
No importa el tiempo que lleven en el mercado, ni la cantidad de títulos dispuestos a hacerles sombra que hayan salido desde entonces, ni la cantidad de opciones, ni las posibles modas, ni nada de nada. Hay títulos en esta vida que no tienen nada que ver con el tiempo, que jamás pasarán y que nunca se verán sobrepasados. **Super Soccer** (**Human, 4 megas, 1 ó 2 jugadores**) y **Super Tennis** (**Tonkin House, 4 megas, 1 ó 2 jugadores**) son lo mejor que en este momento puede ofrecer la **Super Nintendo** en cuestión de deportes mayoritarios. El impresionante **fútbol 3-D**, con **modo 7**, selecciones a go-go y una jugabilidad fantástica, y el incorregible **tenis** de muñecos, con torneos, golpes increíbles y toda clase de detalles, acaparan nuestro **recuadro de auténticos**. Junto a estas dos joyas, pero a un nivel inferior, podemos colocar a **F-Zero** o la apología de la velocidad, (**Nintendo, 4 megas, 1 jugador**), **World League Basketball** (**Hal, 8 megas, 1 ó 2 jugadores**) o la digitalización llevada a sus máximas consecuencias y **Hole in One Golf** (**Hal, 8 megas, de 1 a 4 jugadores**) o la sencillez como premisa. Obras maestras que pasarán a la historia.

DAVID CRANE´S AMAZING TENNIS



ABSOLUTE ENTERTAINMENT

- *SUPER NINTENDO*
- *Poco se sabe acerca de este genial simulador. Tan solo que acaba de salir a la venta en U.S.A. y Japón. Suponemos que si todo va como se espera aterrizará en Europa dentro de muy poco tiempo.*
- *8 Megas*
- *1 y/ó 2 jugadores*







UN TENIS DE CINE

David Crane -uno de los mejores diseñadores de juegos de todos los tiempos-, ha desarrollado este **Amazing Tennis** para desbancar a «Super Tennis» de su puesto como **mejor simulador de raqueta.**

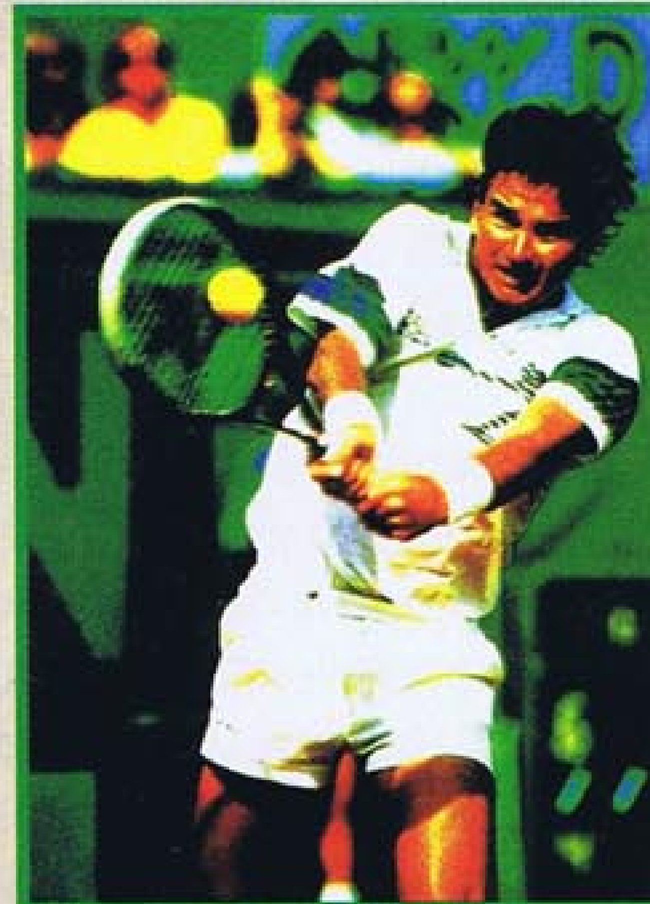
Con tal objetivo en la mente, David ha dado vida a un espectáculo deportivo que combina las posibilidades ilimitadas de la súper con las **técnicas de animación en imagen real** más vanguardistas que se pueden encontrar.

En su tenis no ha habido sitio para lo pequeño. Todo lo que tiene algo que decir en el campo ha sido tratado de forma gigante, realista, para que siempre tengamos la sensación de estar muy metidos en el campo. **Los jugadores,** sobre todo el que ocupa el primer plano, **son enormes y están muy bien animados.** Se mueven rápido, coordinan bien y no dejan nada a la suerte. La perspectiva, por contra, es un poco desordenada. Para que os hagáis una idea, es la que tienen los jueces de pista que están sentados al fondo, es decir, muy real desde su campo, pero dificilísima desde el otro.

Es el único fallito, porque el resto es de auténtico lujo.

«Muy bueno, muy profesional... pero siempre queda Super Tennis»

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR



UBI SOFT & BLUE BYTE

- *SUPER NINTENDO*
- *GAME BOY*
- *En Europa ya está a la venta. En España no falta demasiado tiempo para que salga a la calle.*
- *4 Megas*
- *De 1 a 4 jugadores simultáneos*

CON EL Nº1 DEL MUNDO







La estrella americana del tenis ha cedido su nombre a este fabuloso simulador con el fin de apretar algo más las clavijas al primero de la lista, Super Tennis. Con Jimmy en el campo y la maestría de **Blue Byte,** unos alemanes que se lo saben todo en este deporte, el Pro Tennis Tour de Super Nintendo tiene **todas las papeletas para llevarse el título de líder.**

Para empezar, aquí el titulillo permite la participación de hasta cuatro jugadores a la vez, gracias al **«super multitap»** desarrollado por Hudson para Super Nintendo.

Para continuar, ofrece una lista de opciones incomparable: **seis tipos de pista, torneos con puntos ATP para todos los meses del año, dos tipos de control, dobles, sencillos, 3 niveles de genialidad, todo tipo de estadísticas y voces digitalizadas,** y para terminar, su presentación en pista es clavadita a la de «Super Tennis», sólo que con los jugadores algo más pequeños pero humanos, y una forma de juego diferente pero también bastante asequible.

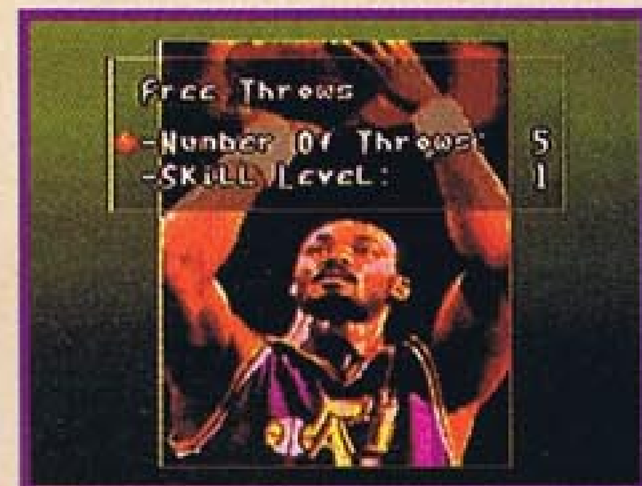
Una pena que los nombres de los participantes no sean los reconocidos en el circuito mundial, sólo Connors, y que los movimientos no sean a veces tan rápidos como desearíamos

«Un tenis muy asequible y rápido, cargadito de opciones para todos los gustos»



NBA ALL-STAR CHALLENGE





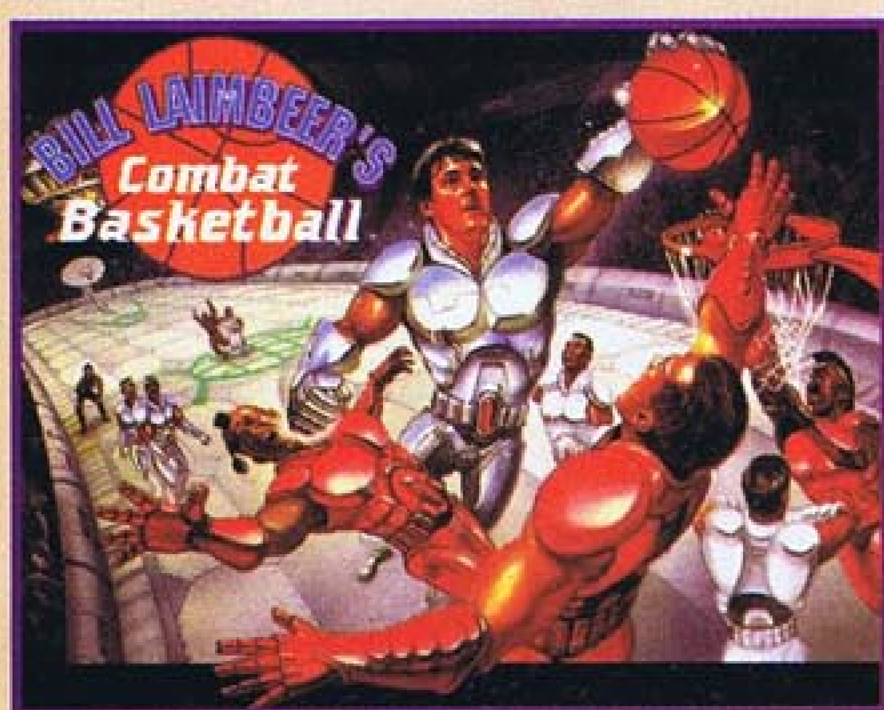


DESAFÍO ENTRE CAMPEONES

El basket de NBA All Star **no es como los demás**. En este magnífico cartucho de Acclaim no jugaremos un partidito a cinco con dos canastas y un gran campo de por medio, sino que trataremos de medir **nuestras habilidades como magos del balón**, de la canasta, del dribbling y del triple. Vale, sí, hay que ganar, pero no de la forma a la que nos tienen acostumbrados, sino en solitario. Nos explicamos. En el desafío NBA podremos disfrutar de **cuatro tipos diferentes de hacer basket** (uno contra uno, concurso de triples, tiros libres y H.O.R.S.E), **27 jugadores puro NBA**, «Dream Team» incluido, y una de las **técnicas** más perfectas que jamás hemos visto en un juego de este tipo. Con animaciones dulces, suaves, de los jugadores, un suelo que parece un espejo y digitalizaciones gráficas bastante potentes.

«Un prodigio de basket»

- ***LJN***
- ***SUPER NINTENDO***
- ***GAME BOY***
- ***N.E.S.***
- ***En EEUU ya está en la calle. Aún no tenemos fecha de lanzamiento en España pero imaginamos que no tardará demasiado en llegar.***
- ***8 Megas***
- ***1 y/ó 2 jugadores***

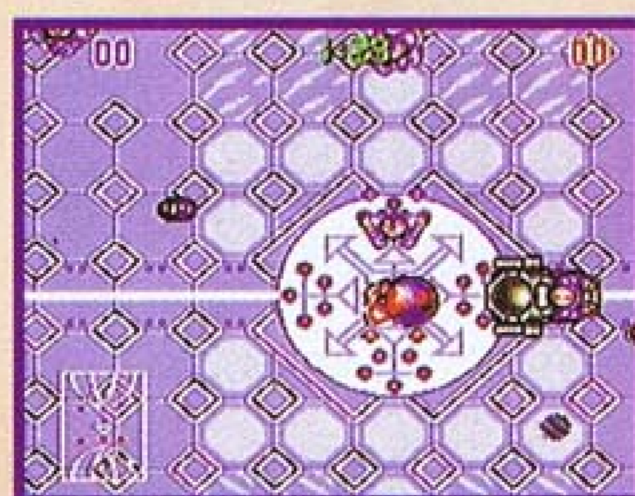


BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKETBALL

- ***HUDSON SOFT***
- ***SUPER NINTENDO***
- ***El cartucho lleva algún tiempo en tierras americanas y no hay muchos visos de que vaya a llegar a Europa.***
- ***4 Megas***
- ***1 y/ó 2 jugadores***







DECEPCIÓN EN LA CANCHA DE... LUCHA

El basket de Billy Laimbeer no es más que una **versión patatera** y rácana de un juego llamado **«Future Basketball»**, remake a su vez del conocidísimo **«Speedball»** de los Bitmap Brothers. Fue programado por **Hudson Soft** en una de sus peores épocas y va de unos **androides lentos y cansinos** a los que parece no apetecerles en absoluto jugar a basket. Bueno, ni a basket ni al parchis, ni a nada. La acción tiene lugar sobre una **pista reconvertida** de baloncesto a través de una perspectiva aérea, con un scroll incómodo de ver como protagonista y un absoluto descontrol de células cerebrales como tónica general. Lo único destacable, parte de las opciones. Y que no venga.

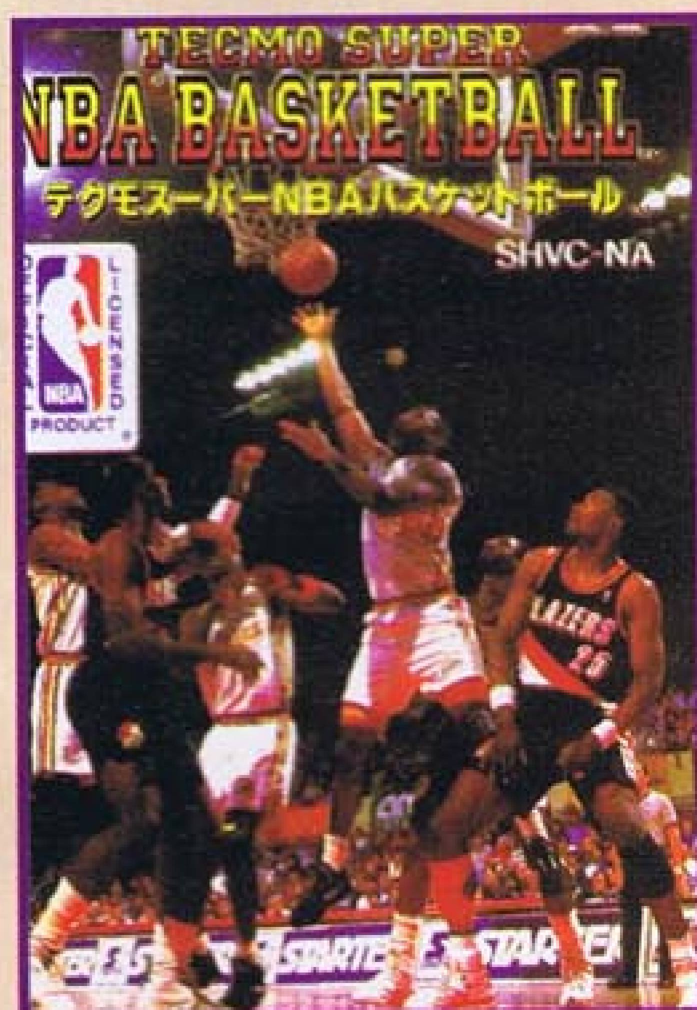
«Un baloncesto mutante e irreal»

LOS QUE VIENEN

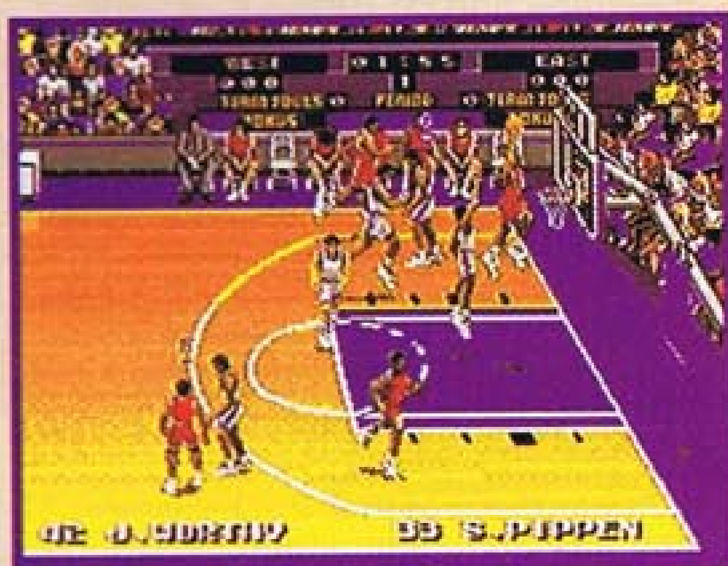
Vamos a hacer un **repaso por entre lo mejorcito** de los juegos deportivos que esperamos:

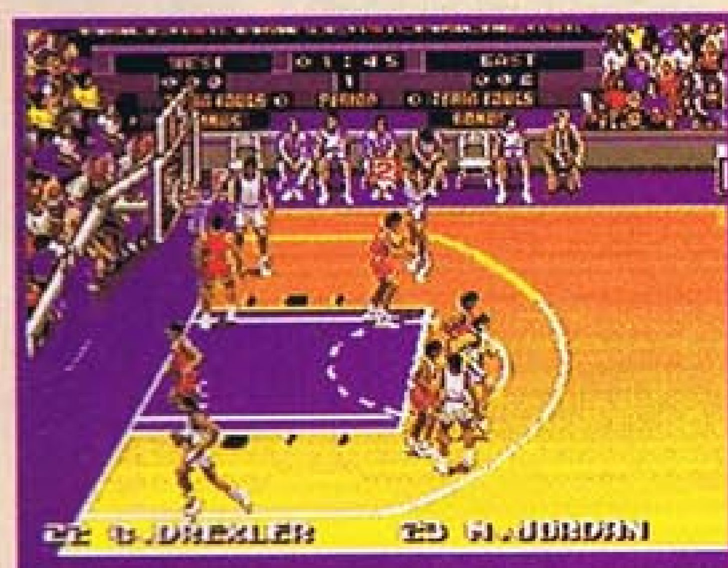
- Fútbol: **Sensible Socce**r, la versión 16 bits del mejor programa de fútbol de todos los tiempos, **Striker**, otro que va a romper en lo del balompié y **Kick Off 3**. Para Super.
- Basket:: **Bulls VS Blazers**, puro Electronic Arts con NBA incluida y **Super Double Dribble**, para Super Nintendo.
- Motor: **Nigel Mansell Grand Prix, F-1 Exhaust Heat II, Aguri Suzuki F-1, Kawasaki Caribbean Challenge, Big Run, F-Zero II, Super F-1 Circus, Rock´n Roll Racing y Top Gear II**, todos para Super Nintendo
- Golf: **Augusta Masters 3-D Golf, The Irem Skins Game, Special Tee Shot y Super Birdie Rush**, para la 16 bits.
- Tenis: **Top Rank Tennis** (Loriciel), para Game Boy e **International Tennis Court League** en Super Nintendo.

TECMO SUPER NBA BASKETBALL



- ***TECMO***
- ***SUPER NINTENDO***
- ***GAME BOY***
- ***N.E.S.***
- ***En Japón pueden disfrutar de este juego desde hace unos meses. En España, es muy posible que podamos hacer lo mismo después del verano.***
- ***8 Megas***
- ***1 y/ó 2 jugadores***







UNA JUGADA REDONDA

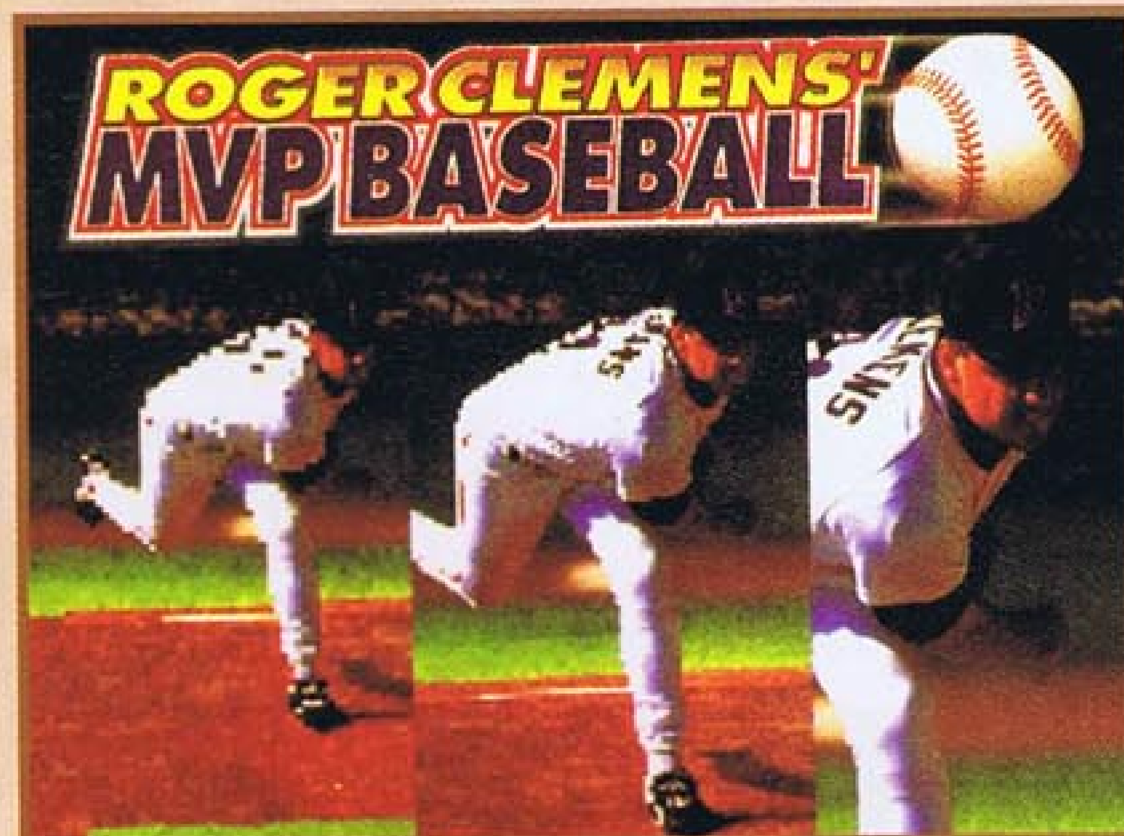
A diferencia del desafío NBA de LJN, la licencia oficial de TECMO plantea un **súper partido** con todas las estrellas NBA en juego y a campo completo. Los amigos japoneses no han querido quedarse en un simple conjunto de pruebas divertidas, sino que se han lanzado a la pista con una **pureza ejemplar**, un **realismo** sin equivalentes y una postura de todo o nada, con el objetivo de dejar sentado quién juega a la NBA y quién no.

«Tecmo Super NBA» es lo mejor que hemos visto en Basket y que, a excepción de sorpresas sin anunciar, probablemente veremos. El cartucho lo tiene todo. Unos gráficos **magistrales**, con **animaciones** de lujo incluidas, movimientos perfectos, **jugabilidad envidiable**, una ambientación sólo vista en los All Stars Games, un **ritmo** absolutamente **frenético** y un estilo muy yankee de enganchar a los amantes del buen deporte.

En **opciones** se vuelve a pasar. Ligas, conferencias, todos los equipos (27), incluso un partido entre las estrellas con posibilidad de elegir en qué bando queremos estar. Un dato que remata la faena: se respetan a rajatabla las reglas del basket.

«El único juego que ha sabido trasladar a la Súper toda la emoción del mejor basket»

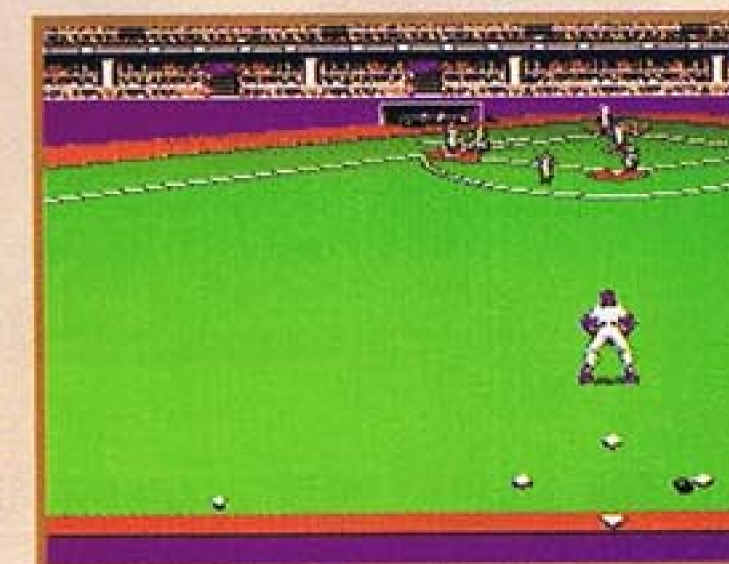
ROGER CLEMEN'S MVP BASEBALL



- ***LJN***
- ***SUPER NINTENDO***
- ***Disponible sólo en EEUU y Japón donde está barriendo.***
- ***8 Megas***
- ***1 y/ó 2 jugadores***









BÉISBOL PARA TODOS LOS PÚBLICOS

La razón por la que en nuestro país no se llevan los juegos de Béisbol es sencilla: **no hay ningún cartucho**, aún, que sea lo suficientemente simple como para que cualquier desconocedor de este deporte pueda divertirse con él. Simple, jugable y comprensible.

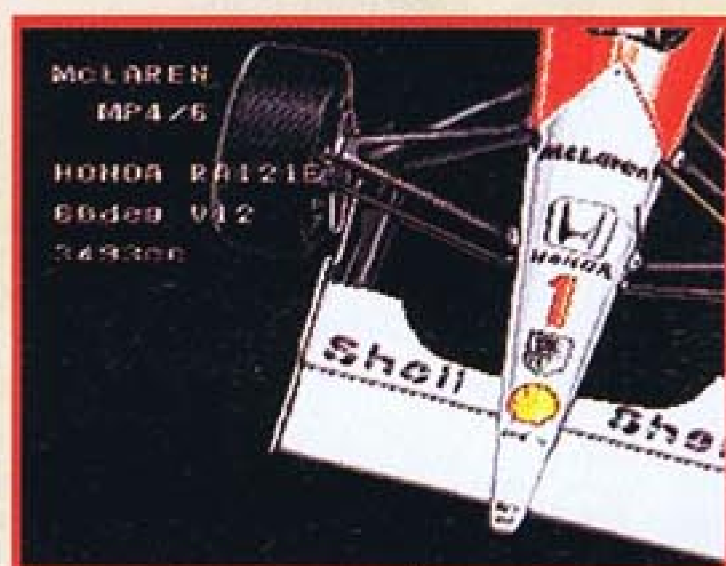
En EEUU lo tienen muy claro. Allí es **deporte nacional**, y sus juegos lo saben. Por eso hacen programas como este Roger Clemen´s. **Rápidos, ágiles, muy manejables**, bonitos de mirar y jugar, con **equipos reales**, **jugadores** de la liga profesional, diferentes perspectivas, ángulos y muchos **efectos**. Si alguna vez **llegara a España** este cartucho, los que jamás habéis jugado al béisbol os quedaríais tan **alucinados** como nos hemos quedado nosotros al verlo. Y, porqué no, enganchados.

«Jamás un juego de béisbol aguantó tanto tiempo sobre una de nuestras consolas»

F-1 GRAND PRIX PART II



• VIDEOSYSTEM
• SUPER NINTENDO
• Cartucho japonés que lleva copyright de 1993 y ha sido desarrollado hace un par de mesecillos. No creemos que vaya a aterrizar por aquí pronto.
•8 Megas
•1 jugador







¿ARDE EL ASFALTO?

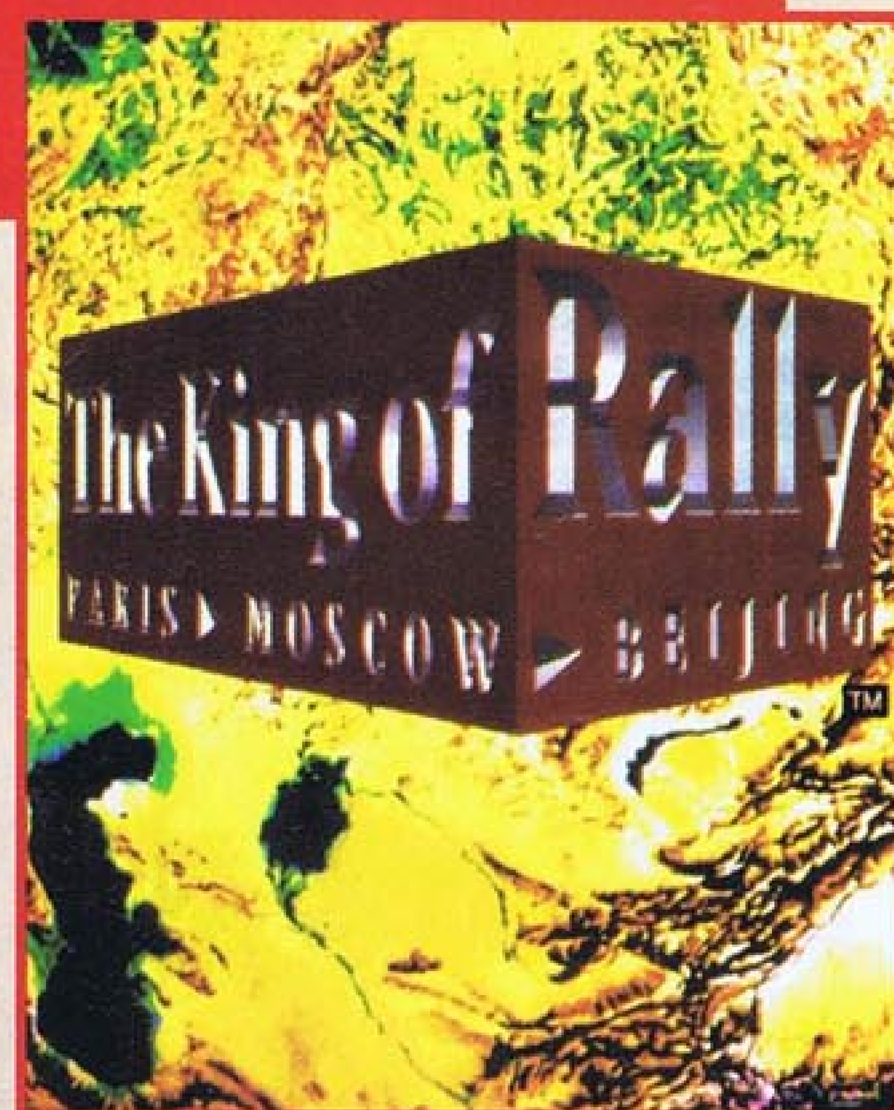
La segunda parte de este F-1 Grand Prix es el juego de carreras más **fiel a la realidad** que hemos tenido oportunidad de ver. Los fórmula 1 que participan en la competición están sacados directamente del **circuito mundial** -con publicidad incluida- y ninguno deja fuera a sus correspondientes **pilotos**, por cierto con nombre, edad y apellidos. El trabajo de documentación se pierde, no obstante, durante la partida.

Videosystem, que es la compañía que se ha encargado de producirlo bajo licencia de FOCA televisión, **abusa bastante del modo 7** de rotaciones y aunque dota al vehículo de una **movilidad sin precedentes**, la verdad es que tanto despliegue **enlentece y martiriza la acción**. La **perspectiva** utilizada, **aérea siempre**, tampoco ayuda en extremo. Es espectacular pero poco efectiva, y eso se nota. Además, tampoco se ha conseguido una **sensación de velocidad** máxima, lo que unido a todos esos «inconvenientes» que os hemos explicado, deja al cartucho algo fuera de juego. En todo caso, como conversión de recreativa que es y que muchos quizá ya habéis disfrutado, «F-1 Grand Prix II» ha dejado muy alto el pabellón, ya que es increíblemente fiel a lo que se puede ver y jugar en ella. Una pena lo de los excesos, de lo contrario habría sido perfecto.

«Mucho modo 7 y mucho rollo con los coches, pero se deja jugar muy poco»

KING OF RALLY





• MELDAC
• SUPER NINTENDO
• Sólo en Japón.
• 8 Megas
• 1 jugador







El REY DEL SCALEXTRIC

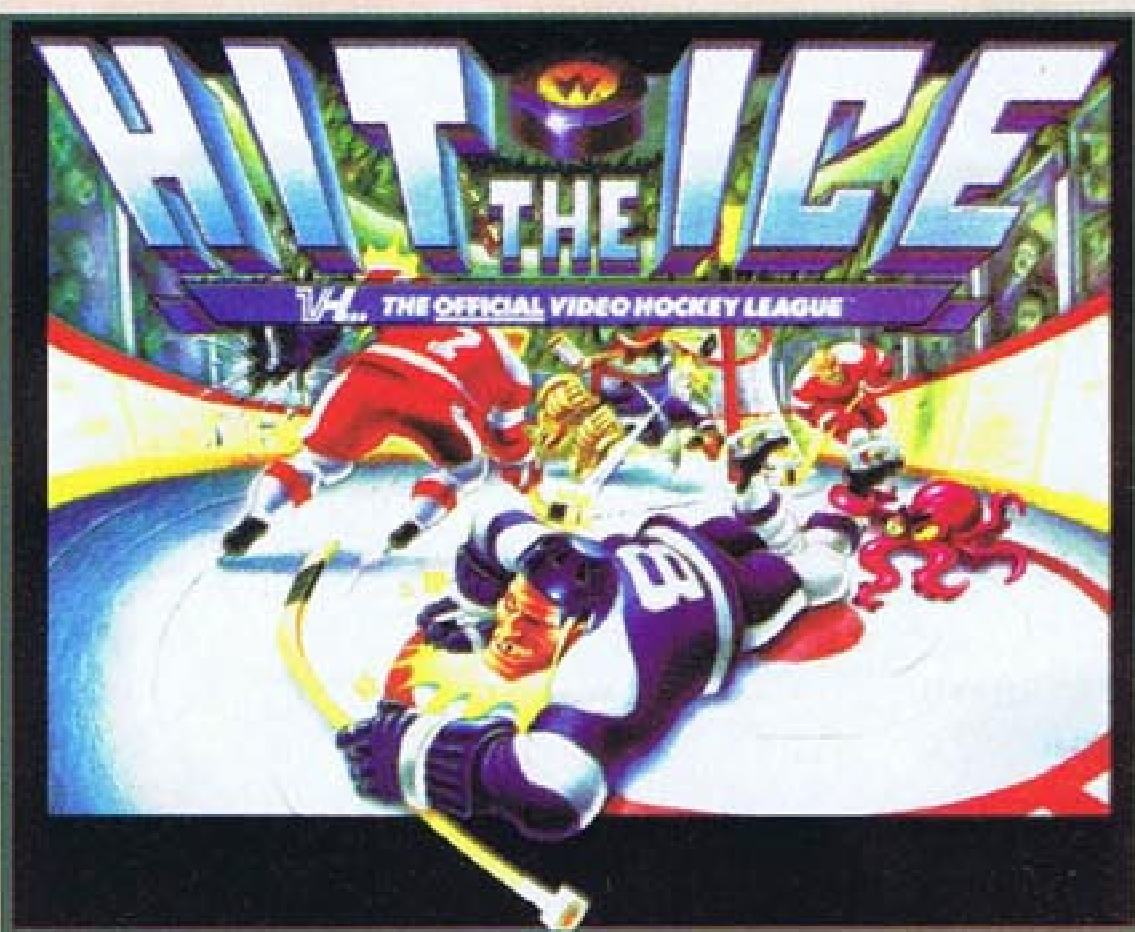
The King of Rally nos pone al **volante de un súper todoterreno** con el objetivo de superar todos los tramos que llevan de **Paris a Pekín, pasando por Moscú**. No es ni más ni menos que la trascripción a cartucho del rally que **intenta hacer la sombra al magnífico Paris- Dakar** y que, de momento, tan sólo se ha disputado una vez.

Al Rey del Rally le pasa un poco lo mismo que al F-1 que hemos visto. Sus creadores, por cierto muy desconocidos, han **abusado sobremanera del modo 7** y han pretendido hacer un juego en el que las **rotaciones** y los cambios extraños de perspectiva quedaran por encima de todo, incluso a veces de la jugabilidad. En cualquier caso se trata de un cartucho **súper entretenido, muy real, rápido**, de una técnica conseguida, aunque a veces a saltos, y eficaz.

Sus **puntos fuertes**: las opciones del vehículo, la espectacularidad de algunos tramos, el que se nos permita ser Jacky Ickx o Ari Vatanen por momentos, y el sonido.

Sus **puntos débiles**: la velocidad, los puntos de vista a lo RC PRO AM, la escasez gráfica, lo monótono de algunas partidas y el que no sepamos siquiera si tiene alguna posibilidad de venir a nuestro país.

«Opiniones contradictorias para un simulador-arcade que ante todo intenta innovar»



HIT THE ICE



CON EL HOCKEY NO SE JUEGA

El título lo dice todo. Hay que golpear: al disco y al contrario. «Hit the Ice» es un **juego de Hockey violento**, espectacular, pero lamentablemente malo. Pese al **tamaño de los gráficos** de sus tres protagonistas, las músicas, sus espectaculares presentaciones y los momentos de lucha, a este simulador de Taito le falta lo imprescindible, **dejarse jugar. Es lento, raro de controlar**, tiene una perspectiva lateral extraña y una idea poco consistente de lo que es el Hockey.



- *TAITO*
- *SUPER NINTENDO*
- *En EEUU, ya a la venta*
- *8 Megas*
- *1 y/ó 2 jugadores*

«Un Hockey fuera de contexto, de lugar y de todo»

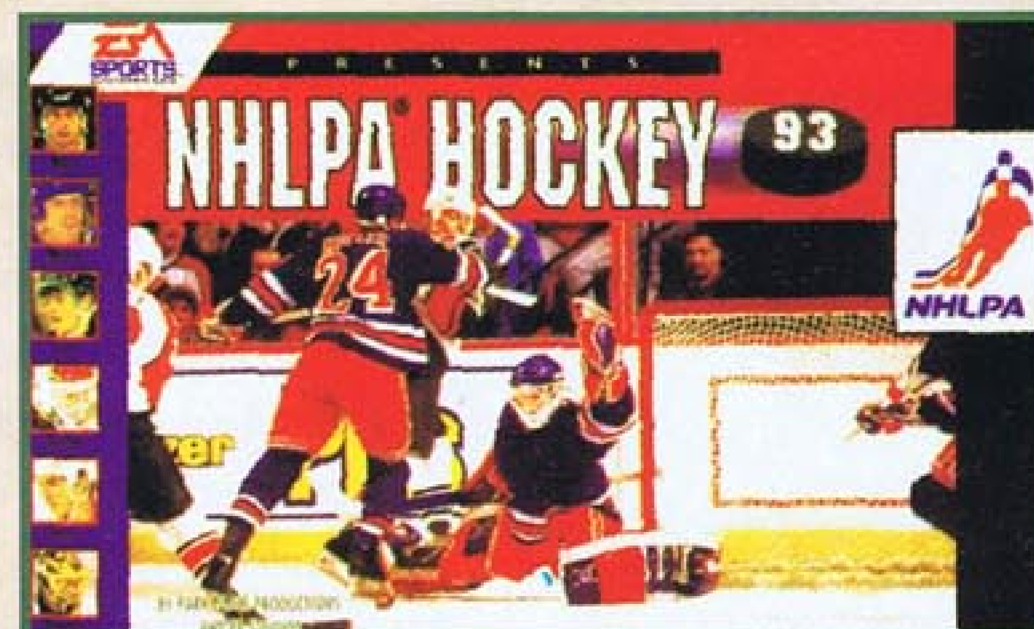
LOS QUE HAY

Aunque la afición deportiva de las consolas españolas no llega a la suela de los zapatos de lo que se vive en Japón y Estados Unidos, lo cierto es que hoy por hoy, en nuestro país se ha alcanzado una presencia de este tipo de cartuchos bastante apreciable. Tomad nota:

Ahora mismo podéis encontrar a la venta **simuladores de fútbol** (Goal en N.E.S., Nintendo World Cup en N.E.S. y Game Boy, Euro Football Champ en Super Nintendo, World Champ, Tecmo Cup Football y World Cup Soccer en N.E.S) de **tenis** (Four players tennis y Racket Attack en N.E.S., Tennis en Game Boy), de **basket** (NBA All Star Challenge 1 y 2 en Game Boy, Arch Rivals, Double Dribble y Hoops en N.E.S.) de **golf** (Fighting Golf, Golf, Jack Nicklaus Golf, Open Tournament Golf, Mario Nes Open en N.E.S., Golf en Game Boy y PGA Tour Golf en Super Nintendo), de **lucha y boxeo** (Pro Wrestling, Punch Out, World Wrestling, Wrestlemania Challenge, Wrestlemania, Best of the Best en N.E.S., George Foreman KO Boxing, Best of the Best, WWF Superstars 1 y 2 en Game Boy y la primera en Super Nintendo), de **motor** (Big Foot, Days of Thunder, R.C. Pro Am, Road Fighter, Turbo Racing en N.E.S., F-1 Race, Super RC Pro Am y Ferrari Grand Prix en Game Boy, Top Gear, Ferrari Grand Prix, F-1 Exhaust Heat, Super Off Road y Super Mario Kart en Super Nintendo) y de **otras muchas cosas** (Blades of Steel en Game Boy y N.E.S., Excite Bike, Skate or Die, Ski or Die, Track & Field en N.E.S., Track Meet, Speedball 2 en Game Boy, The Chessmaster en Super Nintendo y Game Boy). Vamos, todo lo necesario para haceros unos incondicionales de la depormanía.



NHLPA HOCKEY 93



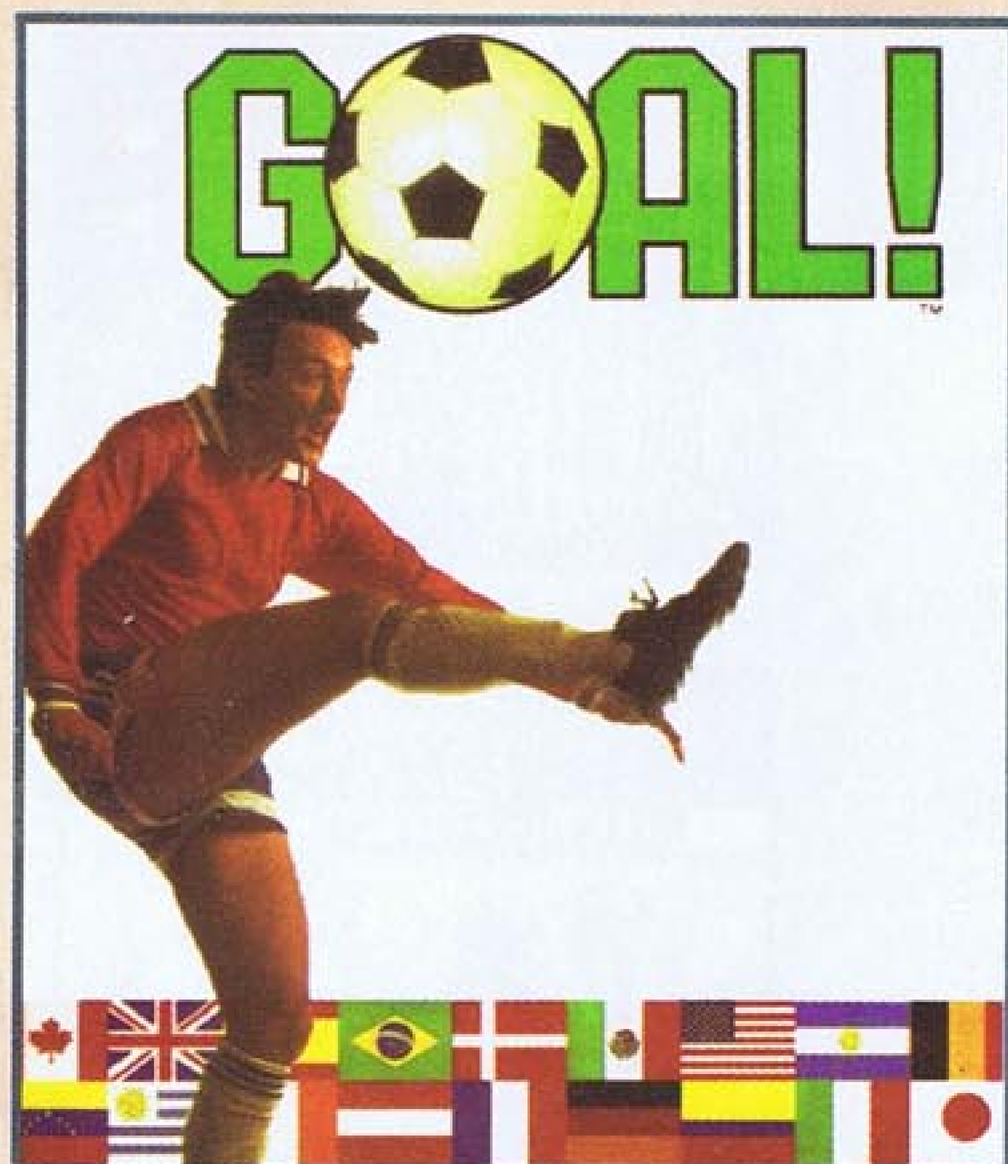
UNA VERSION DE LUJO

Conversión afortunadísima del gran hockey de Mega Drive. **Electronics Arts**, que es un equipo deportivo donde los halla, ha sabido captar el ambiente de este deporte y llevarlo de una **forma magistral** a los 16 bits de Nintendo. Su «nuevo» título ofrece la **perspectiva idónea** -desde arriba pero inclinada- los **efectos necesarios**, el control preciso, la **jugabilidad perfecta** y los gráficos que todos debemos buscar en un juego así. En una palabra, que lo ofrece todo, incluso **las peleas**.



- *ELECTRONIC ARTS*
- *SUPER NINTENDO*
- *Dro Soft se encargará de distribuirlo a lo largo de este mes.*
- *8 Megas*
- *1 y/ó 2 jugadores*

«Tiene toda la emoción y el talante que debe primar en un buen juego de Hockey»



GOAL







NUEVOS TIEMPOS Y NUEVOS BITS

Mucho han avanzado los tiempos y mucho han avanzado los bits. La versión Goal de Jaleco para Super Nintendo se parece a la que programó para N.E.S. en que ambas necesitan una consola para demostrar su habilidades. Y nada más. Los súper 16 bits japoneses se han confabulado para aceptar un juego de **fútbol simpático, divertido, a veces incluso espectacular** y muy competido.

En Goal, se juega al fútbol a partir de una **perspectiva lateral** estilo Euro Football Champ, unos jugadores de lo más salado dotados de movimientos únicos, **24 selecciones**, mucho **ritmo y mucho color**. Además, posee cosas inéditas: permite el **fuera de juego, controlar al portero** y modificar a nuestras anchas cualquier detalle del partido. Tiene penalties, se puede repetir la jugada, hay estrategias y es manejable y muy divertido.

«Parece que por fín vamos a jugar en serio al fútbol. Menos mal»

- *JALECO*
- *SUPER NINTENDO*
- *N.E.S.*
- *En EEUU se puede jugar con Goal desde finales de 1992. Aquí es posible que lo hagamos en Navidad.*
- *8 Megas*
- *1 y/ó 2 jugadores*

WORLD LEAGUE SOCCER



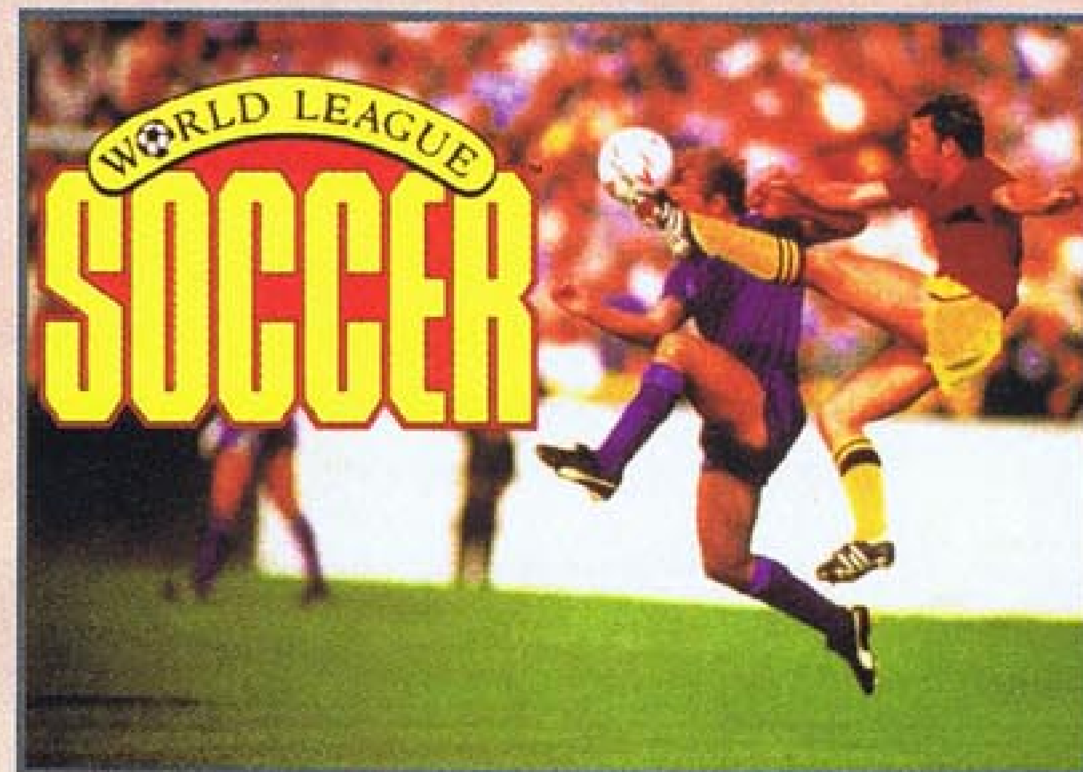




UN KICK OFF IMPERDONABLE

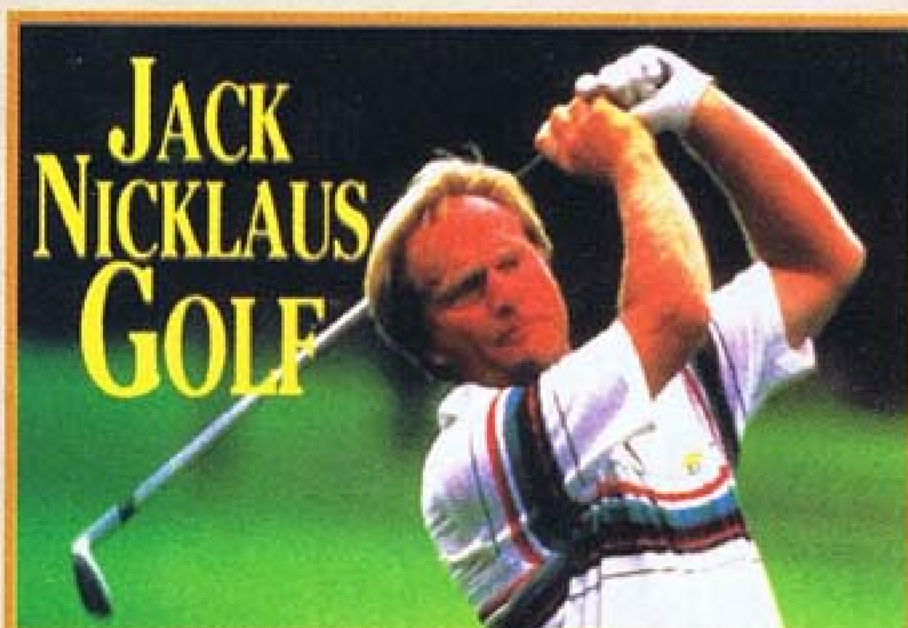
Dicen que a Dino Dini, el legendario autor de **Kick Off**, no le gustó nada la primera versión de su programa para Super Nintendo, es decir, ésta. Que no le sacó todo el **rendimiento a la máquina** y que tenía ganas de resacirse con otro juego, mucho más avanzado. Nosotros **le damos la razón**. Este Kick Off de nombre reconvertido **no es** precisamente **una joya**. Sí, es Kick Off, con su perspectiva áera, sus **jugadores minúsculos**, su jugabilidad propia y todas las opciones de la versión para ordenador, pero no, no es ninguna joya. Estamos plenamente de acuerdo con él. Pese a la inclusión de musiquillas, de **24 equipos**, de hasta **ocho jugadores en torneo**, de tácticas, de nombres y de, ¡oh, sorpresa!, la **pelota pegada a los pies**, «World League Soccer» no pasará a la historia del soft como un gran juego. Dejémoslo en, simplemente, juego. Y vale.

«No, esto no es Kick Off, es un engendro»

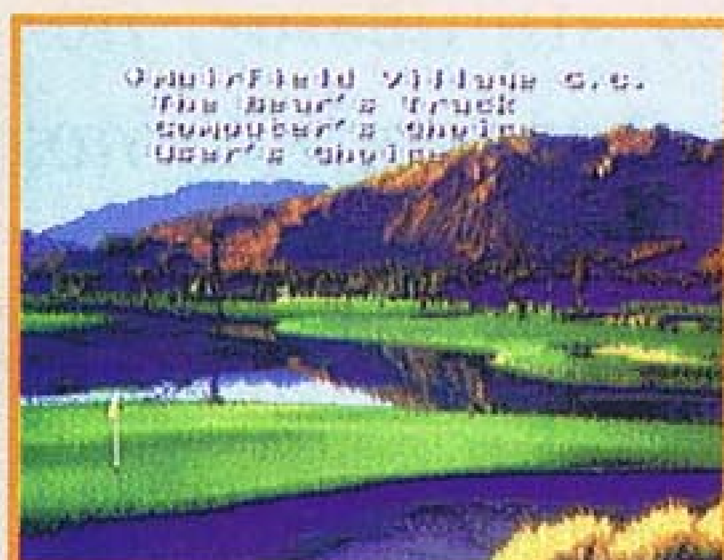


- *MINDSCAPE & DINO DINI*
- *SUPER NINTENDO*
- *Lleva desde 1990 pululando por EEUU y Japón. ¿Llegará a España algún dia?*
- *4 Megas*
- *De 1 a 8 jugadores no simultáneos*

JACK NICKLAUS GOLF



- **TRADEWEST**
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- Durante este mes salen a la calle, de la mano de Spaco, todas las versiones.
- 4 Megas
- De 1 a 4 jugadores







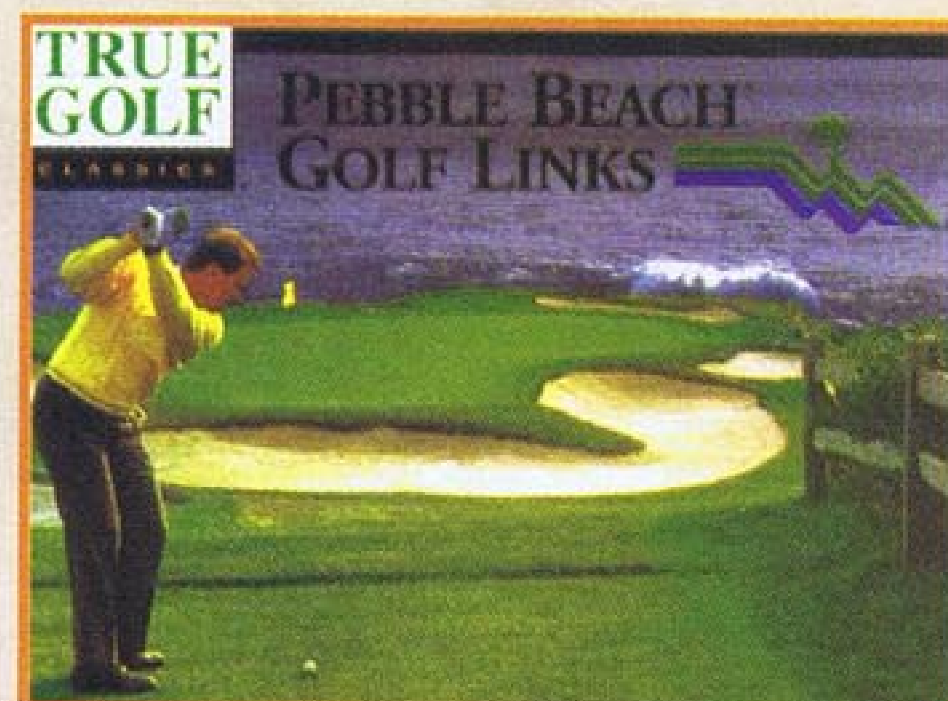
GOLF BAJO MÍNIMOS

El gran oso blanco se ha metido a patrocinador y **consejero golfista** en un juego marcado por su presencia, las **opciones** la posibilidad de diseñar campos a nuestro antojo, de jugar por dinero o al mejor de una serie de golpes, de **guardar** la partida, y de demostar quién es el mejor. Jack Nicklaus Golf, para Super, es un **simulador bien construído** y práctico que, sin embargo, se deja en casa las maravillas gráficas y la rapidez de ideas y movimientos. Cuando juguemos con él más a fondo, os contaremos porqué la crítica le sitúa entre los mejores del golf.

«Nicklaus no ha pasado esta vez el corte»

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

- **LINKS**
- SUPER NINTENDO
- Calentito, Calentito no lleva en EEUU ni un mes.
- 8 Megas
- 1 a 4 jugadores









UN DELEITE PARA LOS SENTIDOS

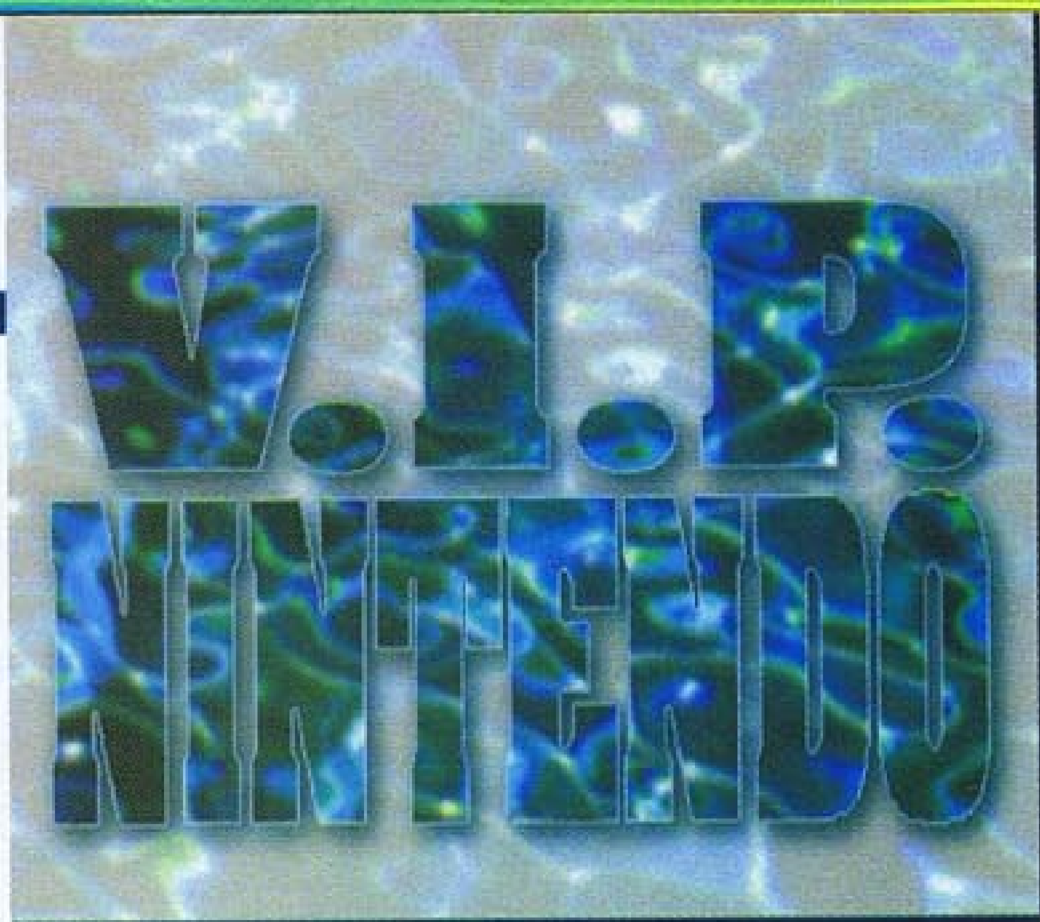
Uno de los recorridos golfísticos más **complicados** del mundo ha sido el escenario elegido por esta compañía de soft para llevar a cabo su cartuchito de golf. El despliegue viajero y, a la vista queda, técnico y gráfico, no le ha servido sin embargo para dejarnos alucinados. Su golf, que **opcionalmente es perfecto** y gráficamente se desvive por conquistarnos, no deja de ser extramadamente **lento y de una jugabilidad apuradísima**. Paisajes, canto de pájaros, voces digitalizadas y rostros fotográficos no impiden que el golfista de turno caiga rendido ante el tiempo que tarda en formarse el decorado y la velocidad inusitada, por lo lento, que tiene la bola. Para muchos es el segundo simulador de golf. Para nosotros no.

«Un golf muy bonito pero sin ritmo»

LAS COMPAÑÍAS MÁS DEPORTIVAS

Este es el ranking de compañías más deportivas, sin orden ni preferencias:

- **Electronic Arts**: Bulls VS Blazers, NHLPA Hockey, PGA Tour Golf, John Madden Football 93 más las «Sports Pages» del Game Pro.
- **Jaleco**: Big Run, Super Cup Soccer, Super Bases Loaded 1 y 2, Goal en todas sus versiones y USA Ice Hockey.
- **T&E Soft**: Augusta Masters, Waialae Country Club y Pebble Beach Golf Links para Super Nintendo.
- **Tecmo**: NBA Basketball, Captain Tsubasu y Tecmo Cup Soccer.
- **Hal**: World League Basketball, Hole in One Golf.
- **Human**: Super Fire Pro Wrestling, Human Grand Prix, Super Soccer.
- **Tonkin House**: Volleyball Twin, Super Tennis.
- **Taito**: Hit the Ice, Euro Football Champ.
- **Loriciel:** Best of the Best e International Rank Tennis para Game Boy, International Tennis Tour en Super Nintendo.
- **Seta:** F-1 Exhaust Heat 1 y 2.
- **Gremlin**: Nigel Mansell, Top Gear 1 y 2, para Super.



LOS FAMOSOS TAMBIÉN JUEGAN

La epidemia se extiende. Nadie puede escapar a la imparable invasión de los videojuegos. Los famosos -por supuesto-, no son ninguna excepción y en estas páginas nos demuestran que ellos también saben disfrutar a tope de los buenos momentos que las consolas pueden proporcionar.

Como bien sabéis, el principal objetivo de Nintendo Acción es ofrecer cualquier cosa relacionada con nuestras conolas que pueda resultar interesante. Siguiendo en esta línea, se nos ha ocurrido iniciar una nueva y divertida sección en la que os iremos ofreciendo entrevistas a personajes famosos amantes del videojuego. Interesante, ¿verdad?

Pues para empezar, y aprovechando el fenomenal reportaje sobre juegos deportivos de este número, decidimos centrarnos en un sector de la sociedad muy querido por todos vosotros: **el deporte.**

Dicho y hecho, nos pusimos el traje de Sherlock Holmes, y tras interminables pesquisas y conversaciones trelefónicas, conseguimos ponernos en contacto con tres superestrellas aficionadas a las consolas Nintendo: **Juanito,** del Atlético de Madrid de fútbol; **Biriukov,** del Real Madrid de baloncesto y **Epi,** esa leyenda viva del Barcelona de basket. Los tres deportistas nos mostraron que son tan grandes dentro como fuera del campo, y amablemente accedieron a contestar todas las preguntas.

Juanito y su «dichosa maquinita»

Aunque sus primeros en los videojuegos pasos los dio a través de un Commodore 64, Juanito empezó a aficionarse a esto de las consolas hace un par de años. La **Game Boy** de su hermano y el **Super Mario Land** fueron sus inicios. Poco a poco le fue picando el gusanillo, y ahora presume de tener en su casa **una Game Boy y una Super Nintendo.** Como todos, este ilustre central tiene también sus cartuchos favoritos y reconoce que ahora mismo está «pillado» con el **Super Mario World** intentando descubrir todos sus secretos,. Una «chuleta» que le ha escrito un amigo suyo no le ha impedido trabarse en un par de sus mundos. Otro juego al que también le dedica bastante tiempo, es a las animadas aventuras de Gómez tratando de rescatar a **«The Addams Family»**. En cambio, el impresionante **Street Fighter II** y el resto de los juegos de puñetazos, no acaban de convencerle. Está claro, a este tinerfeño de pro le chifla más que nada la aventura y el plataformeo.

La noche suele ser el momento mágico en el que enchufa su consola, y aunque a Nieves, su mujer, no le guste que esté siempre **«con la dichosa maquinita»**, suele acudir a su cita con «el cerebro de la bestia» bastantes días a la semana.

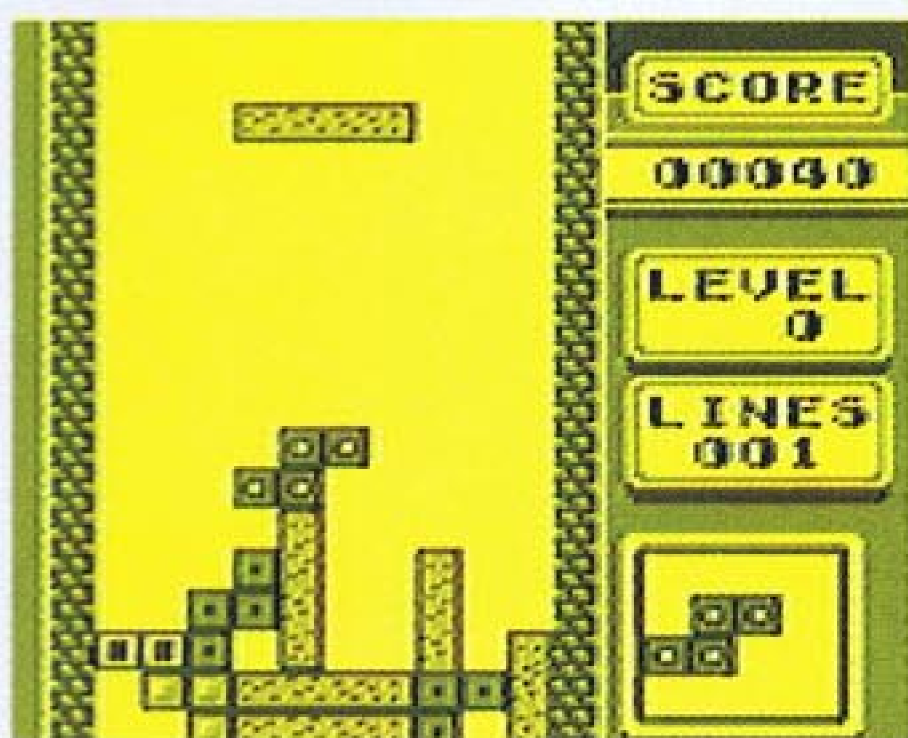
Juanito encuentra en los hijos de sus amigos a los compañeros ideales de sus partidas cuando está en casa. En cambio, si se va de viaje con su equipo o está de concentración, **Luis García** suele ser el que recoge el testigo y agarra el mando del segundo jugador. Más de un partido se han echado al **Super Soccer** y aunque confiesa no haberle cogido el tranquillo al «cachondeo ese de los penalties»,

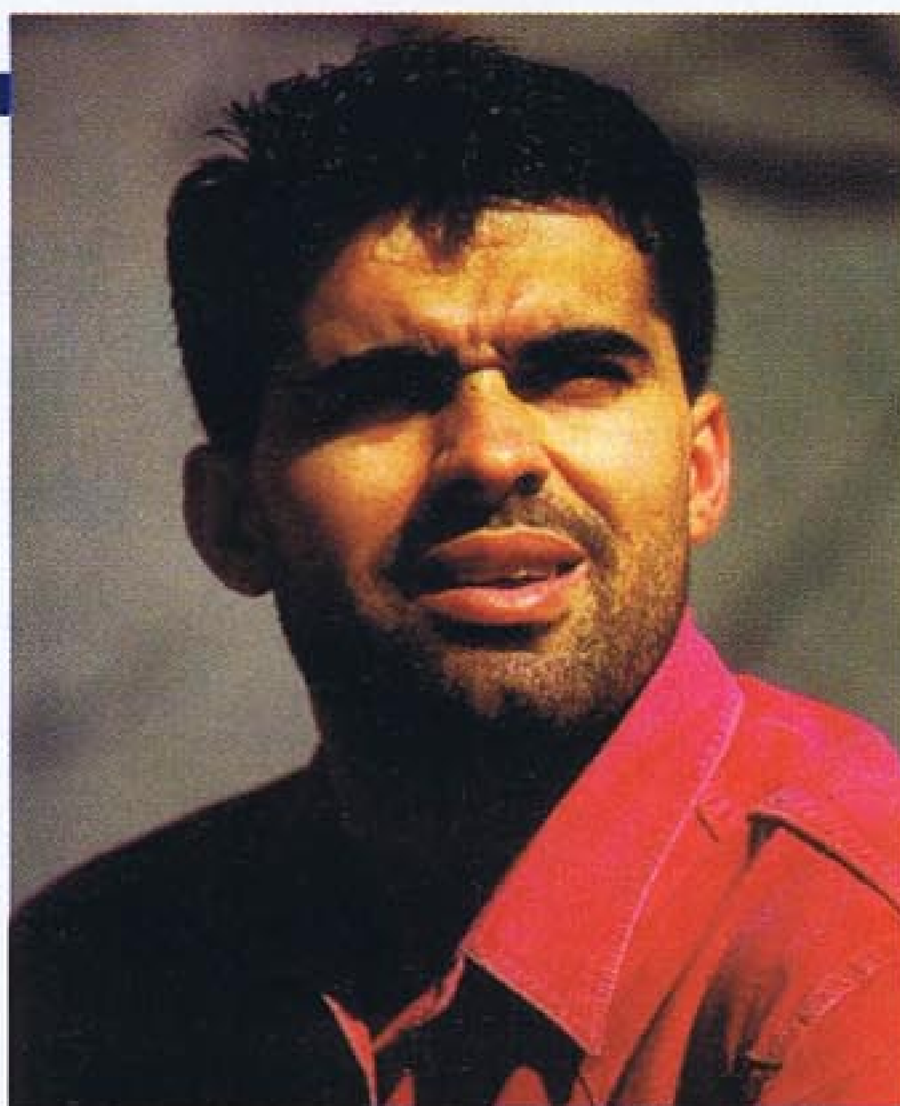


Juanito no es sólo un excelente futbolista. A la hora de elegir una buena revista de consolas, también sabe cómo acertar...



Biriukov lo tiene claro, para relajarse de la tensión deportiva nada mejor que una buena partidita al Tetris.





Juanito se pirra por los clásicos: Mario, Mario y siempre Mario, tanto en Game Boy como en Super Nintendo.





Super Epi no tiene mal gusto, no. Super Nintendo, Legend of Zelda y Nintendo Acción. ¡Canasta de tres!



pasa con él muy buenos ratos.

Como buen usuario de consolas también tiene sus records, y orgulloso nos cuenta cómo ha visto los nombres japoneses del final de Super Mario Land más de una vez. Por último, para Juanito una revista de videojuegos como **Nintendo Acción** tiene gran utilidad. Según él, a la hora de adquirir un cartucho hay veces que te fijas unicamente en las pantallas de la caja de los cartuchos y al llegar a casa al conectarlo a tu consola te sientes defraudado. Además, si se ofrecen guías tan excepcionales como la de Super Mario World, mucha gente evitaría quedarse atascado en un juego como ahora mismo le pasa a él.

A Biriukov, como buen ruso, le va el Tetris

Biriukov es uno de esos 40 millones de personas a los que les gusta la **Game Boy.** Hace unos dos años que comenzó sus primeras partidas, y aunque dice que le pone un poco nervioso, reconoce que sigue jugando con relativa frecuencia. Suele elegir a la portátil de Nintendo como compañera de sus interminables viajes en avión, y nos cuenta como muchos de sus compañeros como **Antúnez y Sabonis,** comparten esta misma afición. A Biriukov le encanta pensar y por ello el juego de estrategia ruso por autonomasia, el **Tetris,** se mantiene en el primer puesto de sus preferencias. Otro juego de similares características a éste, el **Dr. Mario,** también goza de su aceptación, y no hace falta que le animen mucho para que intente exterminar unos cuantos de sus virus. Según Biriukov, el recurso del videojuego portátil está muy extendido entre los deportistas de élite. Los interminables viajes y la gran cantidad de horas a bordo de un autobús o un avión, favorece el que se busque una actividad paralela que amenice los tiempos de ocio.

Super Epi, Super Nintendo

Hace 6 meses que Epi adquirió para su hijo Edgar una **Super Nintendo.** Este no fue su primer contacto con las consolas, pues cuatro años atrás pudo disfrutar de las excelencias de la **Game Boy** en los Estados Unidos (en España aún no la conocíamos). De entrada, Epi nos comentaba que prefiere leer a jugar con su consola, pero conforme íbamos entablando conversación, nos sorprendió lo «puesto» que estaba en el tema del videojuego. Para Epi, **The legend of Zelda** es un juego sensacional lo mires por donde lo mires (que gusto que compartamos preferencias), y además nunca le haría ascos a una partidita a **Super Mario World.** Al igual que Juanito y Biriukov, los arcades de puñetazos nunca le han gustado demasiado, y prefiere pasar el rato en un juego que le haga pensar un poquito, antes que ir repartiendo mamporros a diestro y siniestro.

Con la musiquilla de la consola de Edgar de fondo, preguntamos a Epi si conoce alguna revista de videojuegos. Su contestación nos llena de orgullo ya que la única revista que compra de vez es cuando es ésta, tu **Nintendo Acción.**

Para acabar, sólo nos restaba preguntarle si había tenido la oportunidad de disfrutar de algún simulador de baloncesto. Su respuesta fue negativa, pero conocía perfectamente que se acababa de sacar al mercado uno, aunque no nos supo decir su título...

«Super Star Wars» es uno de los juegos más brillantes que han aparecido en los últimos meses para la súper de Nintendo. Sus quince fases reproducen al dedillo secuencias de la película que tanto éxito obtuvo algunos años atrás. En esta guía, hemos querido desmenuzar este bombazo al máximo, para que tu misión, además de espectacular, sea algo más sencilla. Sabrás cómo encontrar los objetos ocultos, cómo acabar con tus peores enemigos y cómo disfrutar a tope de cartuchos así.



Por Carlos Alonso

Super STAR WARS

LUKE SKYWALKER
Height : 5'9"
Age : 19
Weapon : Blastech BL-22
Origin : Tatooine

CHEWBACCA
Height : 8'0"
Age : 200
Weapon : Crossbow FD-011
Origin : Kazhyyyk

HAN SOLO
Height : 6'0"
Age : 31
Weapon : Blastech BL-44
Origin : Unknown

Héroes de otra Galaxia

Afortunadamente, al igual que ocurría en la película, nuestro intrépido aventurero **Luke Skywalker** no se encuentra solo, sino que **cuenta con la ayuda de Chewbacca y Han**. Aunque al principio sólo podrás dirigir a Luke, **pasado el nivel 9 (la cantina) tendrás la posibilidad de elegir a cualquiera de los tres personajes** antes de comenzar cada fase. A Chewbacca lo encontrarás en **Mos Eisley**, mientras que para poder contar con **Han** tendrás que esperar un **nivel más**.

Las diferencias existentes entre ellos son las siguientes:

Chewbacca cuenta con una barra de energía mayor (la de Luke y Han son iguales), pero es más torpe que ellos. **Han y Chewbacca empiezan a jugar con una pistola más potente** (flame) que la de Luke (blaster). Mientras que **Luke Skywalker**, que aunque creas lo contrario no sale tan mal parado de la comparación, **es el único que posee la espada de la luz y puede disfrutar de sus poderes.**



FASE 1: El Desierto es para los Valientes



En esta primera zona **no abundan las complicaciones**. Los lugares más peligrosos del desierto del Tatooine son **unas zonas de arenas movedizas que entorpecerán tu ágil caminar.**

En la primera duna, si disparas hacia arriba justo en su pico, **aparecerá un corazón que te ayudará a recobrar energía**. También permanecen escondidos otros dos corazones y una pistola. Para que se hagan visibles, **deberás quedarte en la zona donde aparecen los «conejos mutantes verdes» hasta que éstos dejen de salir**. Te recomendamos que esperes una vez que hayas cogido la pistola, pues de esta forma te será más fácil defenderte de estos horribles seres.

- **Enemigos:** En este nivel encontrarás todo tipo de bichejos del desierto. **Los más peligrosos son los gusanos gigantes**, que surgen de debajo de la tierra. Para acabar con ellos,**tendrás que dispararlos numerosas veces.** También deberás tener cuidado con **los escorpiones gigantes**, ya que al deshacerte de ellos se dividen en dos escorpiones normales.











FASE 2: Misión de altos Vuelos



Estás ante la primera fase en la que se hace uso del **genuino Modo 7** -rotaciones, acercamientos-. Tu misión en esta pasada técnica consistirá en **dirigirte hacia el Sandcrawler** a lomos de una pequeña nave. Pero antes de llegar hasta allí, **deberás exterminar a doce «jawas»**.

Para cumplir tu cometido tendrás que procurar no impacientarte, ni lanzarte rápidamente sobre los jawas. Actúa con prudencia y muévete **lo menos posible** por la zona, al menos hasta que acabes con los doce. Una vez realizada esta tarea, no tendrás más que volar plácidamente hasta tu objetivo.



El fuel con que cuenta tu nave será más que suficiente para llegar al Sandcrawler. Pero **si por alguna casualidad necesitas fuel, podrás encontrarlo al destruir unas torres metálicas** que, para que lo sepas, encontrarás por el camino.

- **Enemigos:** Además de **los ya conocidos conejos mutantes verdes**, en este lugar tratarán de detenerte **los jawas.** Se trata de unos seres **enanos vestidos con unas largas sotanas**, a semejanza de los frailes, que a bordo de unas naves espaciales intentarán echar por tierra tu misión cuando, la pobre, no ha hecho nada más que empezar.







FASE 3: El Monstruo de las Plataformas

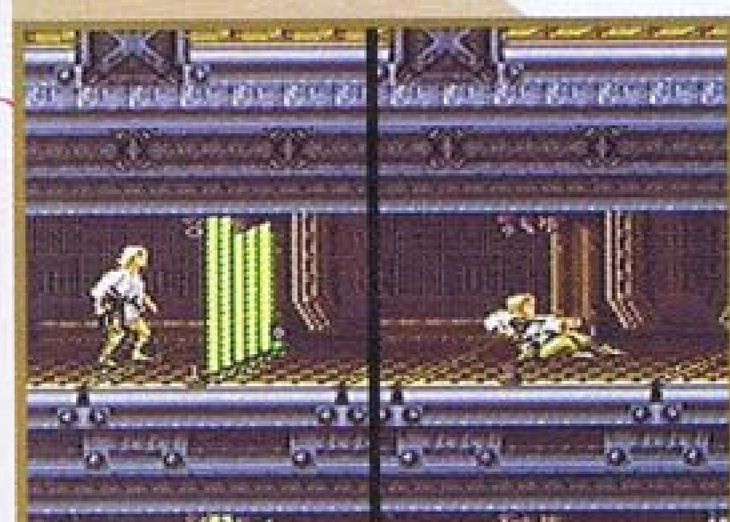


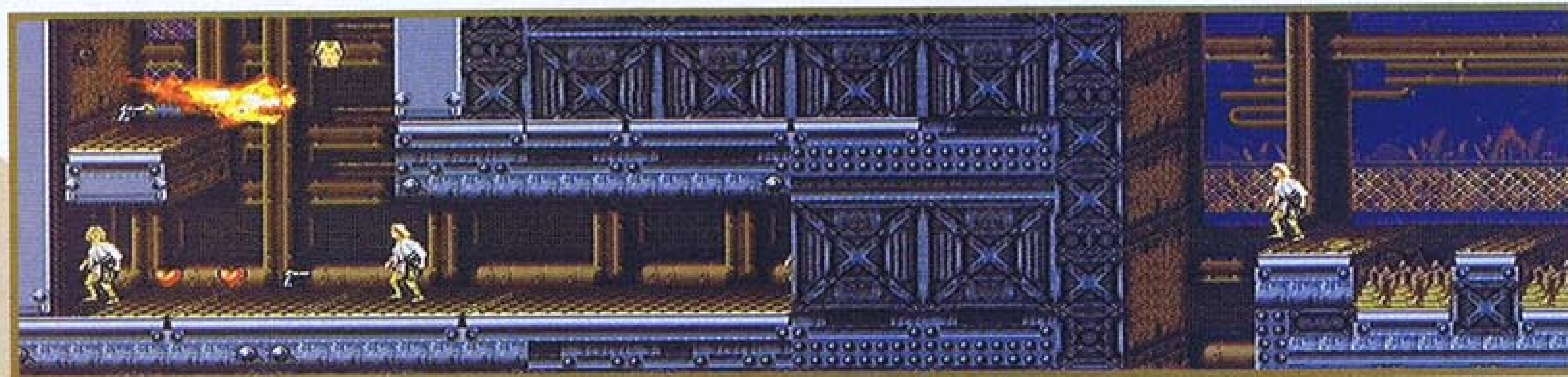
El tercer nivel se desarrolla a los pies del Sandcrawler y es, quizá, uno de los más difíciles. En él **deberás valerte de unas plataformas**, fijas o móviles, para tratar de alcanzar la cima del monstruo. El problema llega cuando te caes de una de ellas, ya que si no tienes buena suerte, tendrás que **comenzar tu escalada de nuevo**. Tranquilo, cuentas con **tiempo** más que suficiente.

Al llegar al techo de esta fortaleza rodante **encontrarás diversos objetos ocultos**, además de un buen número de cañones blindados. **Si giras levemente hacia la derecha,** justo después de bajar una pequeña rampa, y realizas un disparo al aire, aparecerá **un corazón**. Cuando encuentres la entrada al Sandcrawler, dispara al aire para que en su parte superior **aparezca una vida y una nueva pistola**.

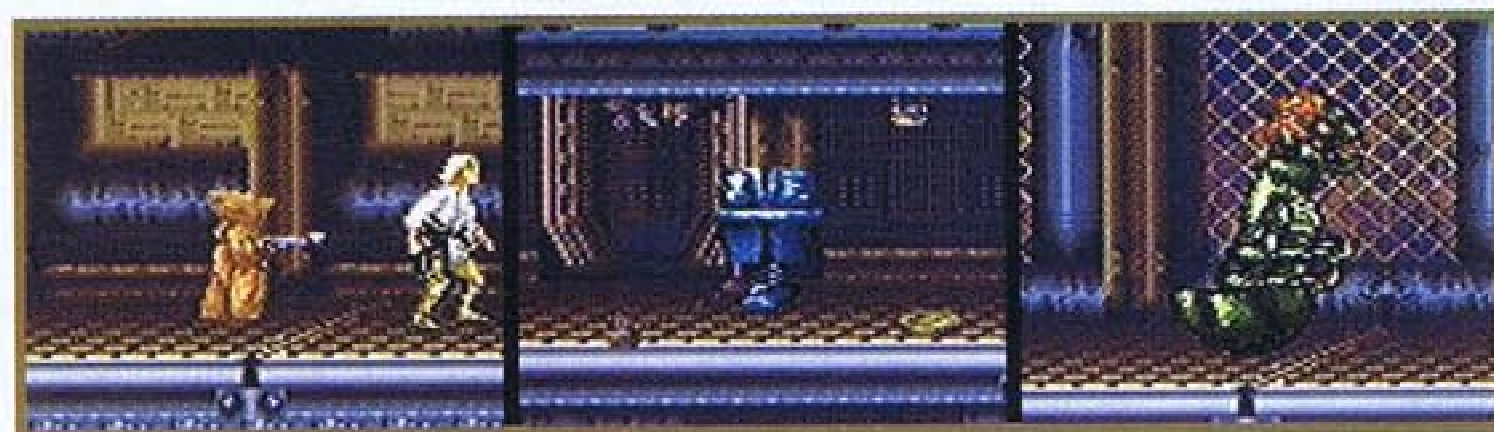
▪ Enemigos: Los villanos a los que deberás enfrentarte en esta ocasión **son los jawas** (ya sin sus naves), además de **varias navecillas voladoras** que saldrán de unas compuertas. Aparte de esto, el Sandcrawler está dotado de unos mecanismos de disparo, y de los ya mencionados cañones.







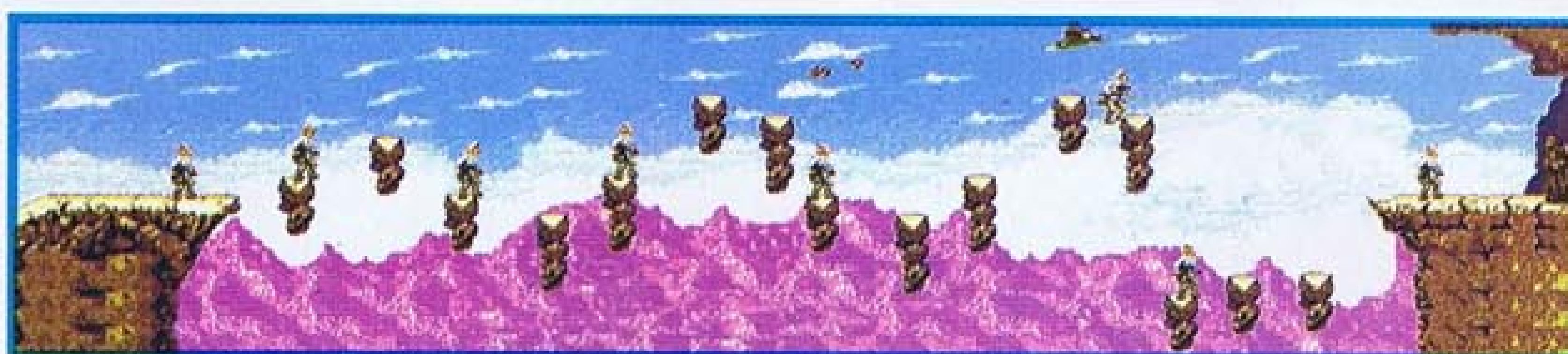
FASE 4: Dentro de la Máquina



Sus paredes, suelos y techos están **repletos de lasers y huecos** por los que expulsa chorros de fuego. Si quieres avanzar, **deslízate bajo las barreras y dispara sobre una serie de cabezas metálicas**, exactamente en su punto de unión con el techo. Otros artilugios metálicos con los que toparás son **unas barras verticales** que se mueven de lado a lado, provistas de unos elementos que suben y bajan por dicha barra a la vez que disparan. Aprovéchate de ellas para **pasar por encima de unas zonas de pinchos** y **encontrar una habitación secreta**. Luego encontrarás a tu izquierda **un abismo**, por el que deberás dejarte caer. Si cuando estés justo en el borde saltas hacia la izquierda, caerás en una **habitación con una vida , dos corazones y dos pistolas.**

▪ Enemigos: Los únicos seres nuevos con que deberás enfrentarte son unos **robots que te dispararán** si no eres más rápido que ellos. Pasado el ecuador del nivel, aparecerá ante tus atónitos ojos un **gigantesco gusano verde que expulsa fuego por la boca**. y que al morir **soltará un corazón y una pistola**.





FASE 5: La Tierra de los Moradores de las Arenas





Te encontrarás **dos peligrosos abismos** que deberás cruzar **valiéndote de unas plataformas de piedras**. Pero cuidado, pues alguna de ellas se destruirá al pisarla, y otras ni siquiera estarán visibles. Una dificultad añadida son los **murciélagos del desierto**; si te tocan mientras saltas de una plataforma a otra, te precipitarás hasta el suelo y perderás una vida.

Afortunadamente, este nivel cuenta con algunas **vidas ocultas en las esquinas de diversas cuevas vacías**. Además, si disparas al cielo en una pequeña rampa que se encuentra antes del segundo abismo, **aparecerá un corazón**. Pero lo que más te va a alegrar es **una habitación secreta con siete vidas escondidas**. Para encontrarla, deberás dejarte caer entre el suelo y la primera plataforma de la segunda tanda de éstas, y dirigirte a la izquierda. **¡Y podrás repetir esta operación hasta conseguir 99 vidas**!













- **Enemigos:** Tendrás el "placer" de conocer dos nuevos enemigos: **los moradores del desierto y las ranas wonk**. Los primeros son unos **terribles seres armados** que pueblan el lugar y dan nombre a la fase. Los segundos son unas ranas peligrosas incluso muertas, pues dejan en el suelo **una sustancia pegajosa que entorpecerá notablemente tus movimientos**.







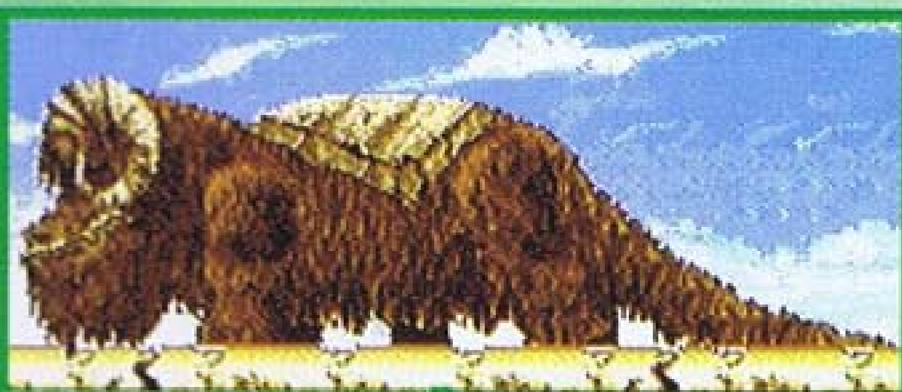


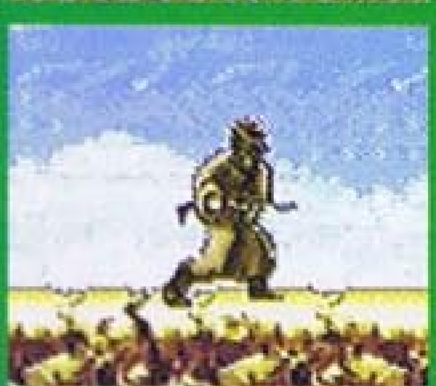
FASE 6: Usa la Fuerza, Luke



Para afrontar esta nueva fase dispones de una nueva arma que te resultará bastante conocida: **la legendaria espada de la luz** que Ben Kenobi te dio al finalizar el anterior nivel. Si a estas alturas todavía no dispones de una pistola de enorme potencia, dicha espada **te permitirá eliminar el único gran peligro de este nivel: los Banthas**. Para acabar con estos terribles adversarios, deberás **asestarles sucesivos golpes con tu recién adquirida espada**, hasta que caigan totalmente muertos.

Lo único verdaderamente destacable de este lugar, aparte de lo que ya te hemos contado, es **una cueva que encontrarás a la izquierda**, justo antes de que aparezca el terrible monstruo de final de fase. En ella podrás **conseguir unos corazones que no serán visibles**. Para alcanzarlos y así recargar tu nivel de energía, que suponemos que estará algo menguado, tendrás que **disparar a todos los lugares de la cueva**, hasta que logres acertar en alguno de ellos.







- **Enemigos:** Los personajes que dan nombre a este territorio, **los Banthas, serán los únicos nuevos monstruos** que tratarán de entorpecer tu misión. Se trata de unos **gigantescos bichos** parecidos a elefantea sin trompa y con mucho pelo.

Para acabar con ellos, deberás **alcanzarles con tu arma varias veces consecutivas**. **Si tienes un detonador a mano**, te será de gran ayuda para eliminarles con mucho menor esfuerzo.









FASE 7: Regreso a Mos Eisley

Poco hay que decir de este nivel, ya que su desarrollo es prácticamente calcado al segundo. Como ya sucedió en aquél, **habrás de pilotar una nave a través de un escenario desértico**, todo ello realizado en modo 7.

Tu destino es Mos Eisley, pero como ya ocurrió anteriormente, **deberás acabar con un número de jawas**, en este caso 20. La estrategia a seguir es, como puedes suponer, la misma: **moverse poco hasta conseguir eliminarlos a todos**.

▪ **Enemigos:** No hay nada que añadir sobre éstos, pues **son exactamente los mismos** con que te topaste cuando te dirigías volando hacia el Sandcrawler.

Las Armas del Futuro

• **Blaster:** Será el arma con que comiences a jugar. Se trata de una **pistola láser de moderada potencia**.

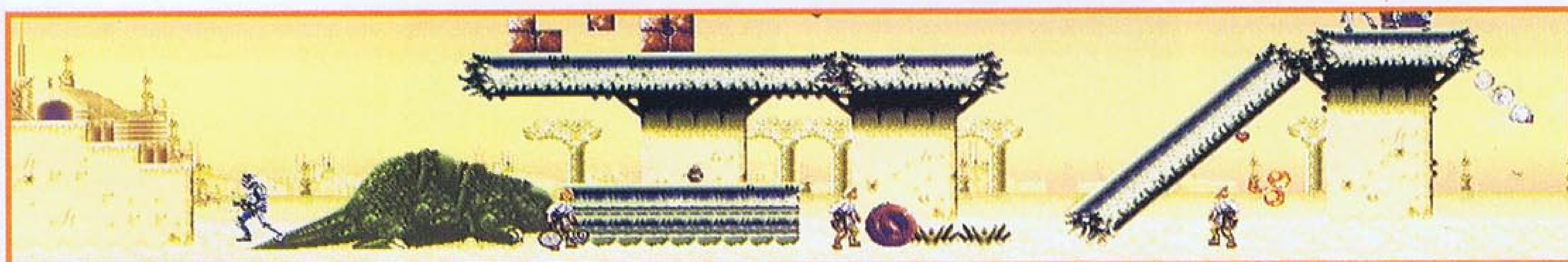
• **Flame:** Es **más efectiva que la anterior**, pero ni mucho menos es el mejor arma.

• **Seeker:** Si has recolectado ya dos pistolas, podrás contar con este arma. Es muy efectiva, ya que **su munición se dirigirá directa al blanco**.

• **Rapid:** La tendrás si posees la seeker y coges un ítem de pistola. Con ella **ganarás en potencia, pero perderás la eficacia** que posee la pistola anterior.

• **Plasma:** Es **el arma más potente de que puedes disponer**. Para obtenerla, deberás haber cogido como mínimo cuatro pistolas.

• **Espada de la luz:** Consiste en una **espada láser que arrasa todo lo que toca**. La podrás conseguir, de manos de Obi Wan Kenobi, al finalizar el nivel 5. Sólo la podrás usar dirigiendo a Luke.



FASE 8: Calles de Fuego





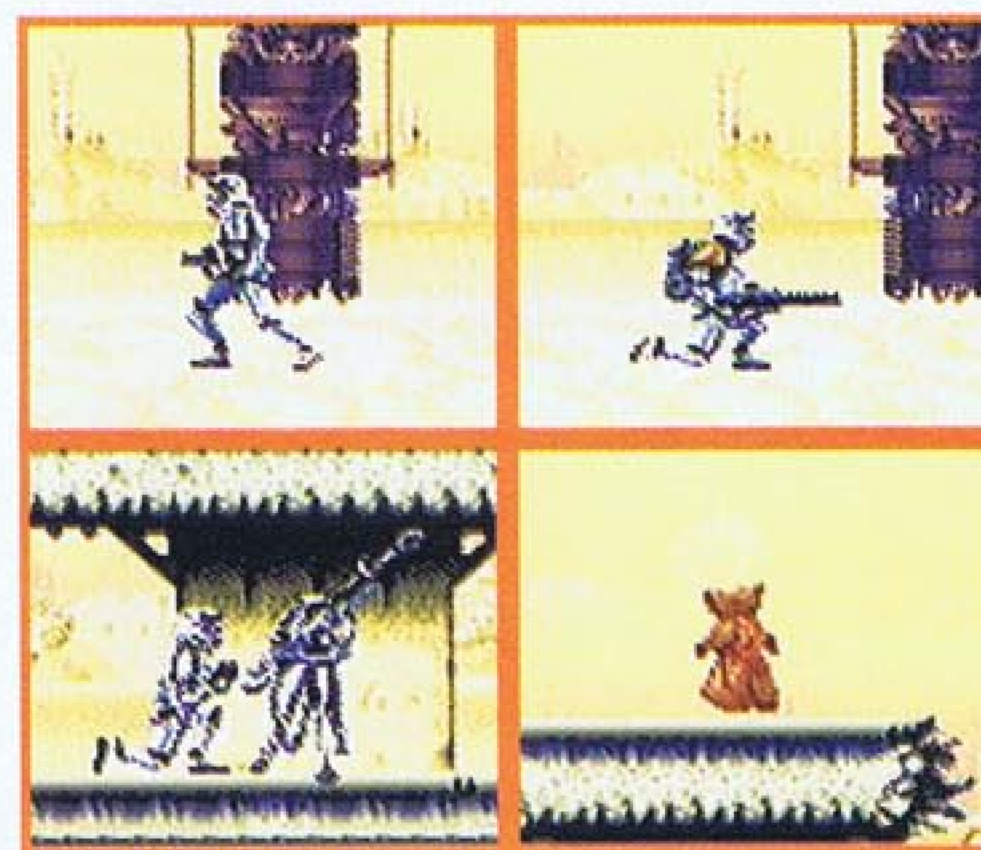
En este territorio entrarás en contacto, por primera, pero no por última vez, **con las tropas imperiales**. Al margen, las zonas más peliagudas de atravesar son **unos lugares con pinchos en el suelo.**

Atravesar dichas zonas será sencillo, siempre que puedas subirte en algunas de las **numerosas construcciones metálicas** existentes. Si esto no ocurre así, no tendrás más remedio que hacerlo **sobre unos toneles**. Encima de ellos, **deberás utilizar la pistola** para acabar con tus enemigos, pues si usas la espada de la luz los toneles se romperán en pedazos.

En el transcurso de tu camino encontrarás **numerosos cúmulos de cajas**. Destruye el mayor número posible, pues al hacerlo **podrás encontrar todo tipo de objetos** que allí permanecen escondidos.

Al final de la fase **te encontrarás con Chewbacca**, personaje que podrás escoger a partir del siguiente nivel.

▪ **Enemigos:** Por fin aparecen en esta aventura los enemigos que más famosos se hicieron a partir del film en que se basa este cartucho. Se trata de **las tropas imperiales, un poderoso ejército de androides** con aspecto humano, envueltos en una deslumbrante armadura blanca. Podrás encontrarlos en abundantes cantidades y utilizando diversas armas: desde simples pistolas a sofisticadas ametralladoras. **Más vale que te mantengas alejado de sus disparos**.





FASE 9: Que Todos Beban a Mi Salud



Se trata de una fase con un **recorrido totalmente lineal**, de la que poco hay que decir. Lo único destacable son los enemigos de los que ya te hablaremos más adelante. **Podrás conseguir diversos objetos abatiendo unos seres horribles**, que van vestidos con una capa con capucha al estilo de Caperucita Roja, pero en este caso marrón.

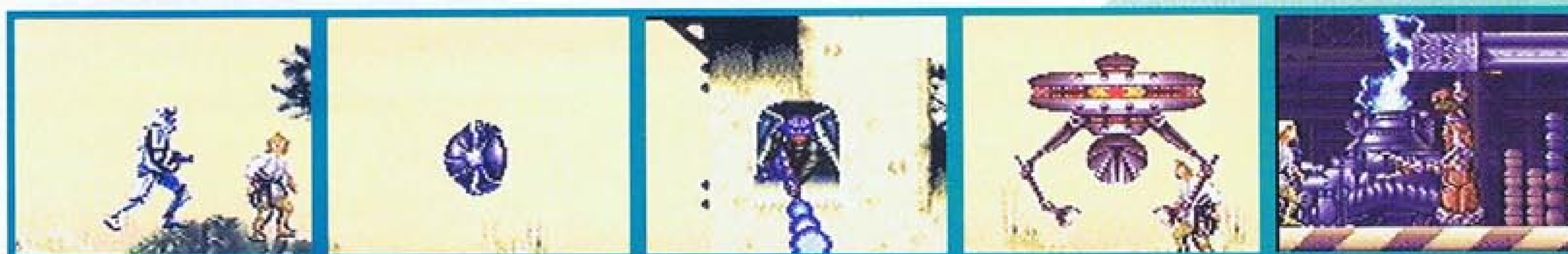
Sólo puedo darte dos escasos consejos para facilitarte el trabajo. El primero es que **escojas a Chewbacca**, pues su nivel de energía es mayor y será más difícil que perezcas. El segundo consiste en que **trates de equiparte con un buen arma** antes de enfrentarte al terrible monstruo de final de fase.

Al final del nivel **te encontrarás con Han Solo**, un nuevo personaje con el que podrás contar para resolver tu misión.



- **Enemigos:** Para esta fase se ha diseñado un **repertorio totalmente nuevo de villanos**. En esta cantina de mala muerte te toparás con toda la chusma de los alrededores. Aquí podrás encontrar los más borrachos pobladores de la galaxia, como son **los Gutgons, los Kenchus y los Gonsos**. También deberás derrotar a unos **hombres lobo que girarán rápidamente para matarte con sus garras**. Pero los de mayor relevancia para tu misión son **los encapuchados**, pues en su versión marrón cuando mueran **te obsequiarán con algún objeto** de gran importancia.







FASE 10: La Fuga de Luke

El principio de esta etapa es bastante similar a la fase 8. De nuevo, te encontrarás con **los barriles y cajas**. Tras derrotar a un enorme enemigo de mitad de nivel, pasarás a un nuevo **territorio totalmente distinto, plagado de pequeñas minas explosivas**. En él te toparás con unas tenazas gigantes, barreras de energía y bolas metálicas colgadas del techo que no dejarán de dispararte...

Especial cuidado deberás tener al **efectuar el salto para pasar de la zona de edificios a la plataforma** donde se encuentra el monstruo de mitad de nivel ya mencionado. Si no lo realizas con precisión y caes al suelo, **acabarás en una zona de pinchos** de la que te será imposible salir, perdiendo de este modo una vida.



- **Enemigos:** Aparte de los villanos ya conocidos, estarás obligado a enfrentarte a otros servidores del mal. Algunos de ellos **se asomarán por las ventanas de los edificios para dispararte**. Otros son unos robots que al ser destruidos **activarán un mecanismo de explosión**. Pero el más terrible de todos es **el droide de mantenimiento** que aparecerá en la mitad del nivel, ya que para acabar con él **tendrás que dispararle repetidas veces**.



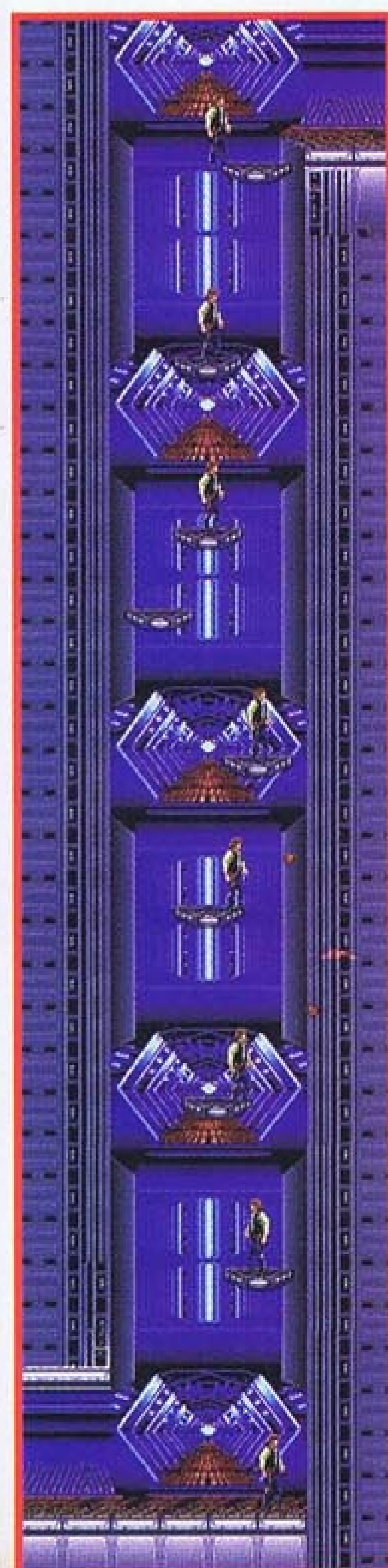


FASE 11: El Hangar de la Estrella de la Muerte



Consiste en **un enorme pasillo** con dos grandes peligros. Primero, **los agujeros** que deberás saltar para no caer al vacío, y de los que salen unos telescopios que te dispararán. El segundo, **los Tie-fighters**, unas enormes naves que tendrás que esquivar situándote en una plataforma y saltando cuando veas que se aproximan. **Salta continuamente de plataforma en plataforma** para eludir más fácilmente estas dos dificultades.

▪ **Enemigos:** En la Estrella de la Muerte encontrarás un enorme repertorio de robots. Observarás **una especie de micromachines** que, al tocarte, te desplazarán de lugar. Toparás con unos **robots con piernas de araña**, que soltarán alguna ayuda al ser abatidos. También podrás conocer a los **VLSI-Beattles, unos robots con forma de escarabajo**, que tienen la capacidad de estirar sus patas delanteras.





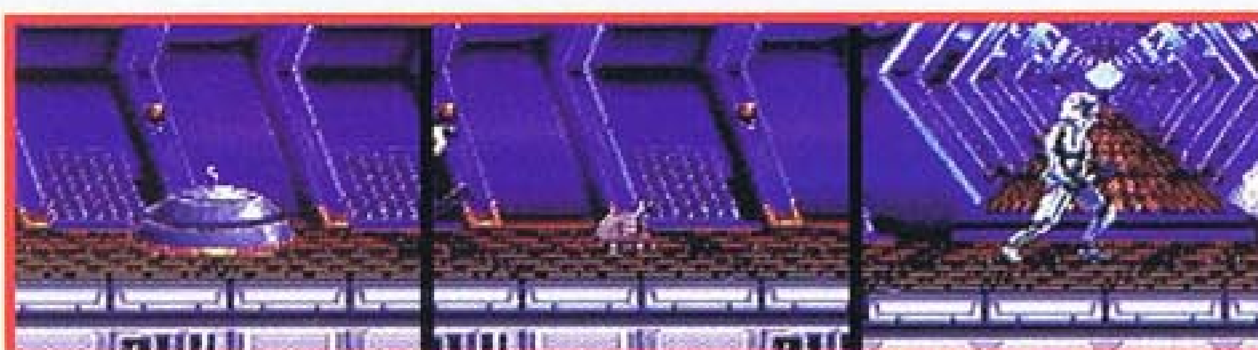


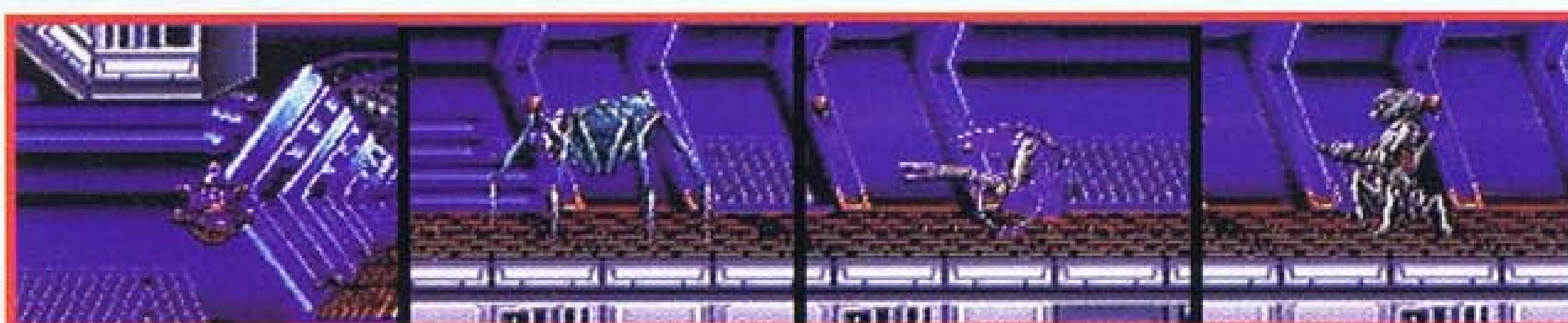
FASE 12: Al Rescate de la Princesa Leia

En esta fase **se alterna constantemente el desarrollo horizontal y el vertical.** Las zonas horizontales consisten en **un pasillo con una serie de puertas y con las paredes repletas de lasers**. A lo largo de tu camino encontrarás unas compuertas que estarán continuamente subiendo y bajando. Para atravesarlas, **deberás deslizarte en dos ocasiones, antes de subir corriendo** la pequeña cuesta que encontrarás al final.

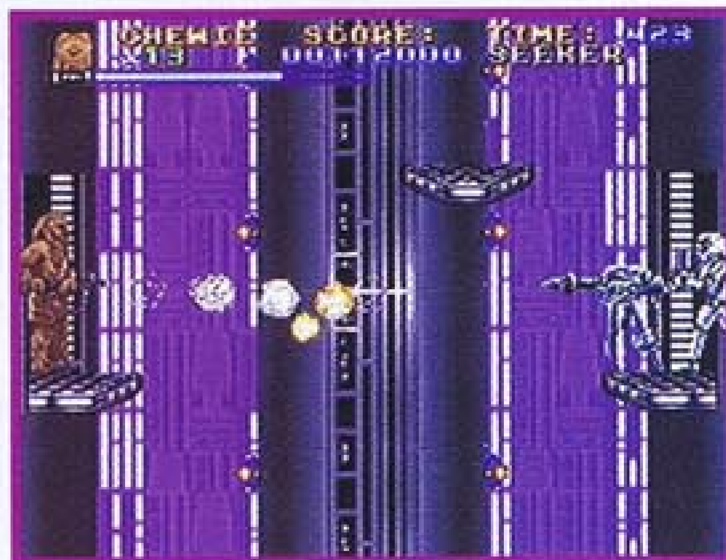
Las zonas de desarrollo vertical consisten en unas **plataformas móviles por las que deberás ir ascendiendo**. No olvides que si no calculas bien y acabas cayéndote, es posible que **te veas obligado a comenzar de nuevo tu escalada**.

▪ **Enemigos:** Aquí saldrán a tu paso unas nuevas unidades: **los CMOS-Spider**. Como su propio nombre indica, se trata de unos cacharros con aspecto y cualidades de araña. También te encontrarás con una serie de **platillos rodantes completamente indestructibles,** que sólo pueden desplazarte (al igual que los micromachines que aquí también aparecen), hasta que se abran para disparar. Además, podrás observar unos **robots voladores que lanzarán rayos y resultarán supermolestos** en las zonas de plataformas.







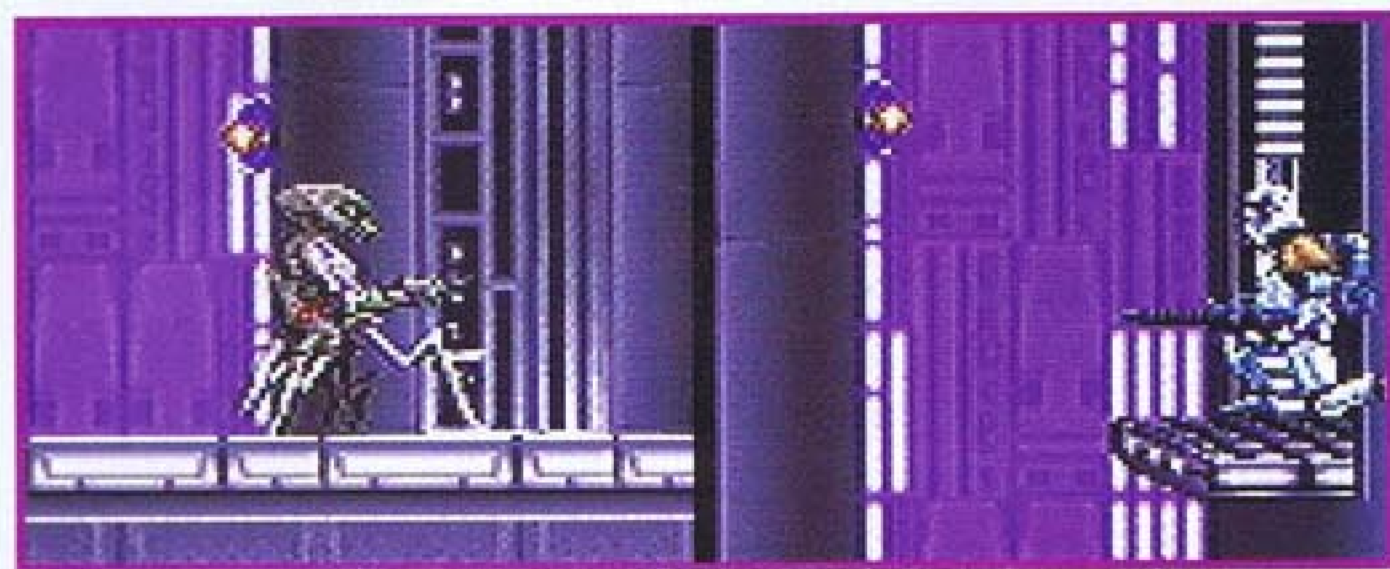




FASE 13: Pasillo al infierno

No hay demasiadas cosas que comentar sobre esta fase. Se trata de un **pasillo vertical que deberás ir subiendo**, gracias a la ayuda de una serie de **plataformas móviles**. A ambos lados, podrás observar **una serie de plataformas fijas donde se encuentran situadas numerosas unidades de las tropas imperiales**. Además, la columna central que soporta el Tractor Beam Core **está plagada de lasers** que entorpecerán bastante tu misión.

El único consejo que podemos darte es que si caes de alguna plataforma, **dirijas a tu personaje hacia la pared más cercana**, ya que allí se encuentran las plataformas fijas, que **impedirán con toda seguridad que caigas hasta el comienzo de la fase.**



▪ **Enemigos:** En esta fase **no encontrarás ningún enemigo que suponga una novedad para ti**. Por eso, no profundizaremos en el tema; simplemente decirte que en las imágenes, como de costumbre, podrás encontrar todos los que son, y te aseguramos que son todos los que están.

Ayudas Estelares

Aquí puedes observar todos los objetos que podrás encontrar a lo largo de la aventura:

• **Corazón pequeño: aumentará un poco tu nivel de energía**. Lo podrás conseguir al derrotar a algún enemigo.

• **Corazón grande:** su efecto es parecido al del corazón pequeño. La diferencia radica en que **te otorgará mayor cantidad de energía.**

• **Espada de luz:** al cogerla, **tu espada de energía incrementará su capacidad**.

• **Pistola: aumenta la potencia de tu arma.** El máximo poder es el de la pistola plasma.

• **Detonador:** durante un tiempo tendrás la posibilidad de **acabar con todos tus enemigos presionando un solo botón**.

• **Multiplicador:** lógicamente, **multiplica las puntuaciones**.

• **Fuel:** en las fases 2 y 10 podrás coger este objeto, para **aumentar el fuel de tu nave.** Se encuentra escondido en unas columnas metálicas.

• **Tiempo:** con él en tu poder, **aumentará el tiempo que te resta**.

• **Inmunidad:** al coger este extraño objeto, **permanecerás inmune a los ataques de tus rivales** durante un cierto tiempo.

• **Vida:** es el objeto más valioso de todos. Su función es la de **otorgarte una vida extra.**

FASE 14: Ataque a la Estrella de la Muerte



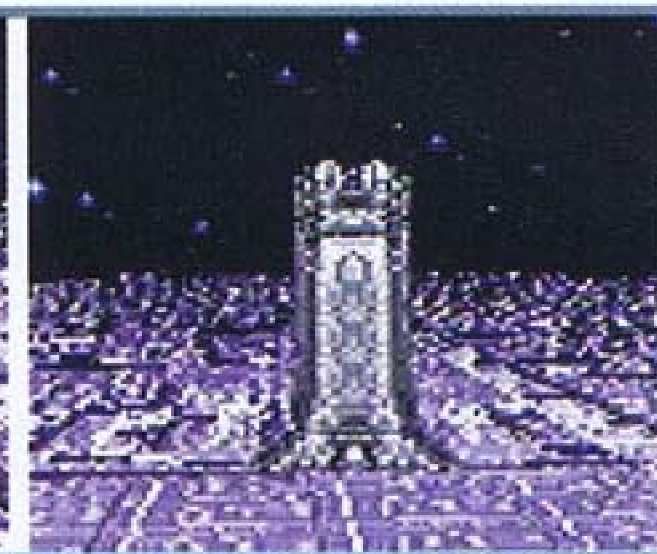


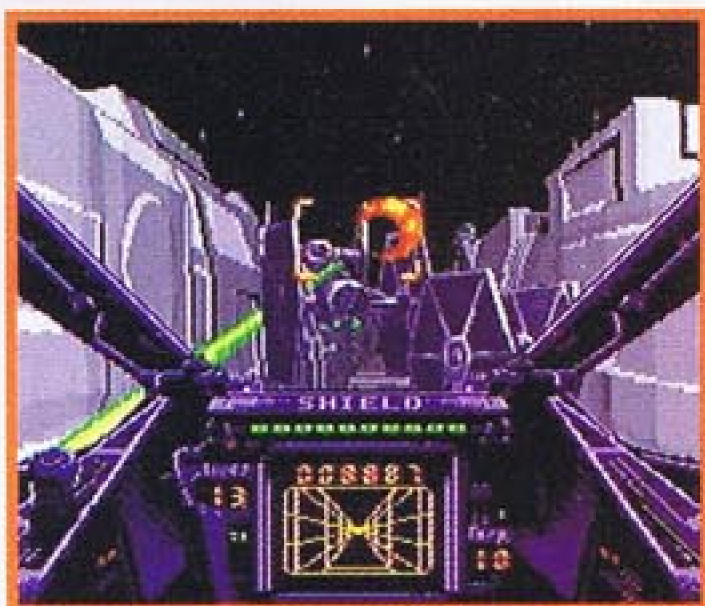
Pilotando tu nave Rojo-5, deberás **sobrevolar la superficie de la Estrella de la Muerte** en una fase realizada en Modo 7. Para conseguir pasar al siguiente nivel, **estarás obligado a destruir 20 torres y a derribar 20 Tie-fighters.** Aquí no podrás emplear la táctica utilizada en fases anteriores, pues te será imposible detener el movimiento de tu nave, que va a una velocidad extraordinaria.

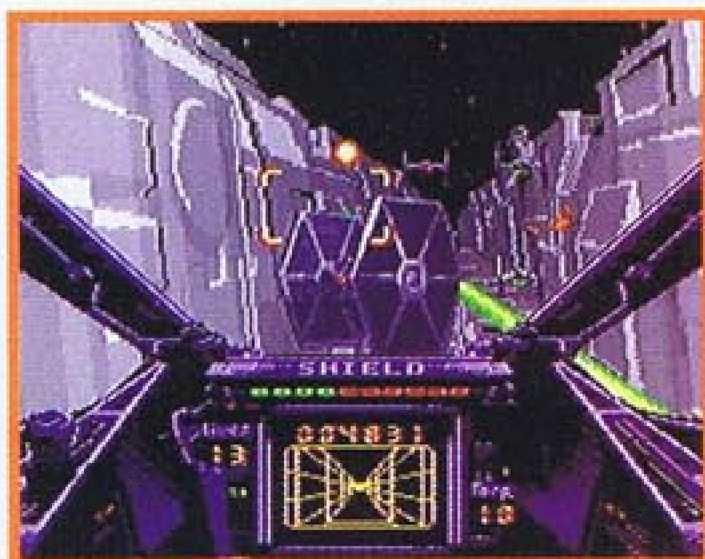
El mayor peligro de esta etapa estriba en las torres, ya que **un simple choque frontal con alguna de ellas, acabaría al instante con tu vida.**

▪ **Enemigos:** Los únicos enemigos que aparecerán en esta fase son **los Tie-fighters.** Aunque debes tener un **especial cuidado con las torres**, pues también pueden dispararte.











FASE 15: Espectáculo 3-D

Ante tus propios ojos tendrás la posibilidad de presenciar **una nueva forma de utilizar el Modo 7** de la Super Nintendo. De nuevo a los mandos del Rojo-5, **deberás dirigirte a lo largo de un pasillo hacia el único punto donde la Estrella de la Muerte no es inmune**. A tu paso saldrán un buen número de Tie_fighters, y podrás observar cómo el cielo se inunda de fuego enemigo.

Tras superar este duro trance, habrás llegado por fin a tu objetivo inicial: **encontrarte cara a cara con la nave del mismísimo Darth Vader**, el cual huirá del lugar después de recibir algunos disparos.

La única forma de llegar con vida al final de la fase y, por tanto del juego, es **preocupándose tan solo del fuego enemigo** para que, de esta forma, tu escudo sufra el menor daño posible. Sólo cuando tengas un respiro entre tanto disparo, **deberás apuntar a las naves del imperio del mal. Cuando escuches las palabras "use the force" (utiliza la fuerza), espera un segundo y comienza a disparar torpedos como un loco**, utilizando los botones "R" y "L". Seguro que alguno de ellos impactará en el blanco deseado, destruyendo de esta manera la Estrella de la Muerte y concluyendo así tan apasionante misión.

- **Enemigos:** Como ya has podido comprobar anteriormente, **tus contrincantes para esta última fase son dos: los Tie-fighters y la nave de Darth Vader**. Aunque después de lo que has pasado pienses que derrotar a dos enemigos es un juego de niños, olvídate de eso, porque **habrás de mantenerte muy centrado en esquivar el abundante número de disparos** que recibirás desde todos los sitios.

Los Guardianes más Temibles de la Galaxia









*** Sarlacc Pit Monster (Nivel 1):** Monstruo de largos tentáculos, con el que podrás acabar si disparas velozmente.

*** Lava Beast Jawenko (Nivel 4):** Monstruo lanza fuego al que deberás atacar subido en una plataforma lo más segura posible.

*** Womprat (Nivel 6):** Gigantesca rata a la que tendrás que golpear en la cabeza con tu espada de luz.

*** Kalhar (Nivel 9):** A pesar de su enorme tamaño, podrás vencerle con un arma potente y gran habilidad.

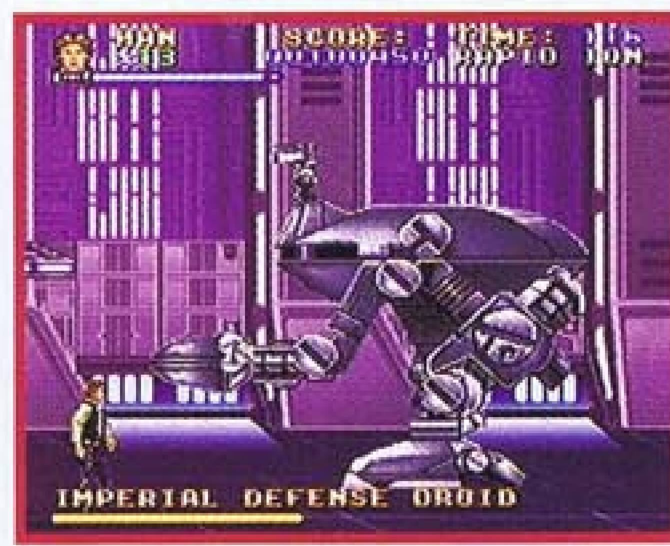
*** Hover Combat Carrier (Nivel 10):** Antes de destruir esta nave, conviene que acabes con su poderoso armamento.

*** Imperial Defense Droid (Nivel 11):** Enorme robot al que sólo podrás disparar en determinados momentos.

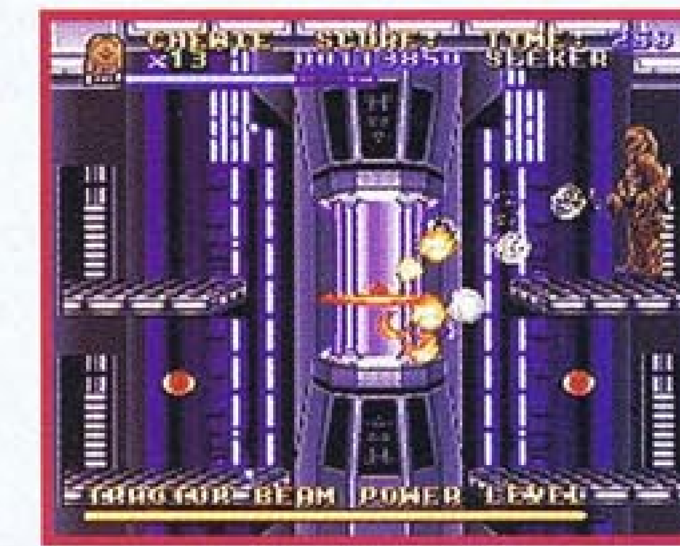
*** Detention Guard Boss (Nivel 12):** Aeronave que al ser alcanzada se convierte en otra de menor tamaño pero más capacidad de disparo.

*** Tractor Beam (Nivel 13):** Esquiva sus ataques y aprovecha su torpeza de movimientos para dispararle.









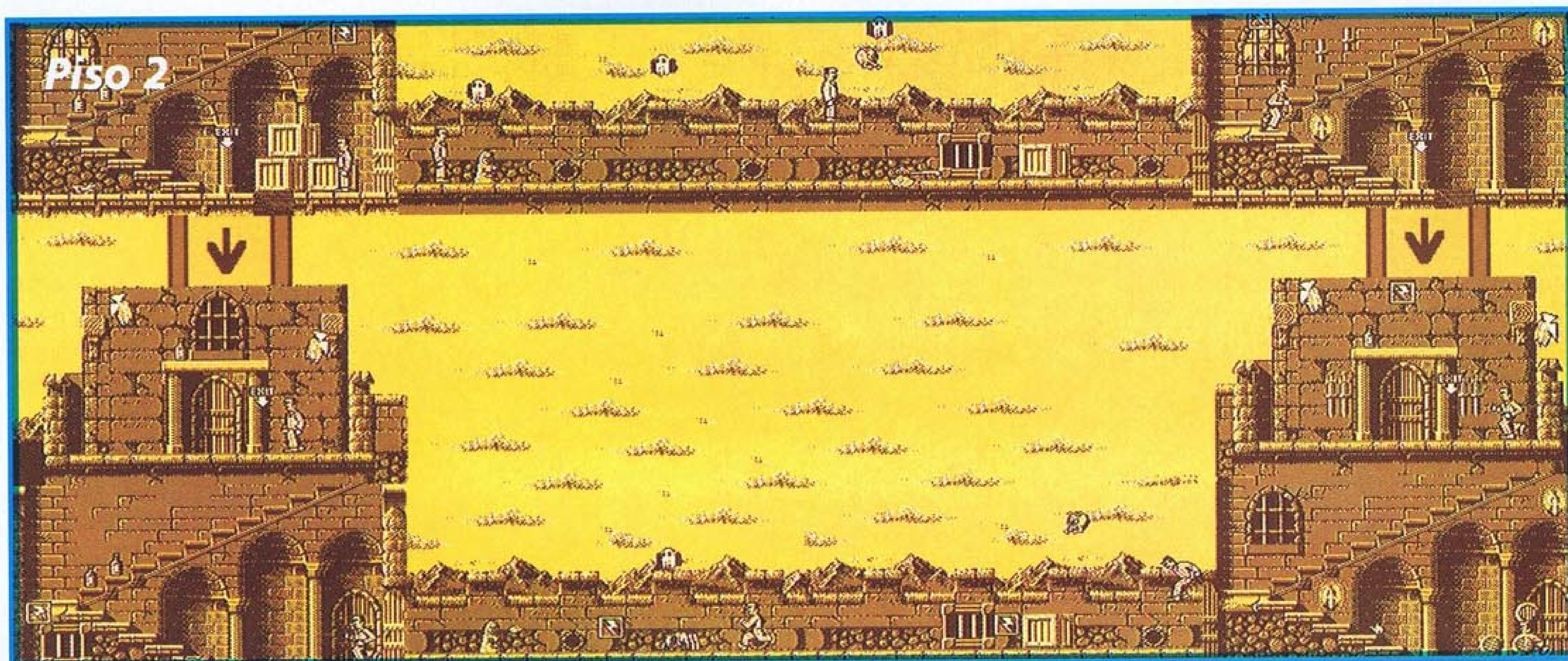
Imagínate que despiertas una mañana y descubres con enojo que has perdido cuatro de tus cinco metros de estatura. Imagínate también, que cuando vas a contárselo a tu novia, sólo encuentras una de sus piernas. ¿Te haces una ligera idea de la ira que te invade el cuerpecillo? Bien, pues eso es lo que le ha sucedido a Franky, la criatura del Dr. Frankenbone. Y eso es lo que hay que solucionar. Y pronto.

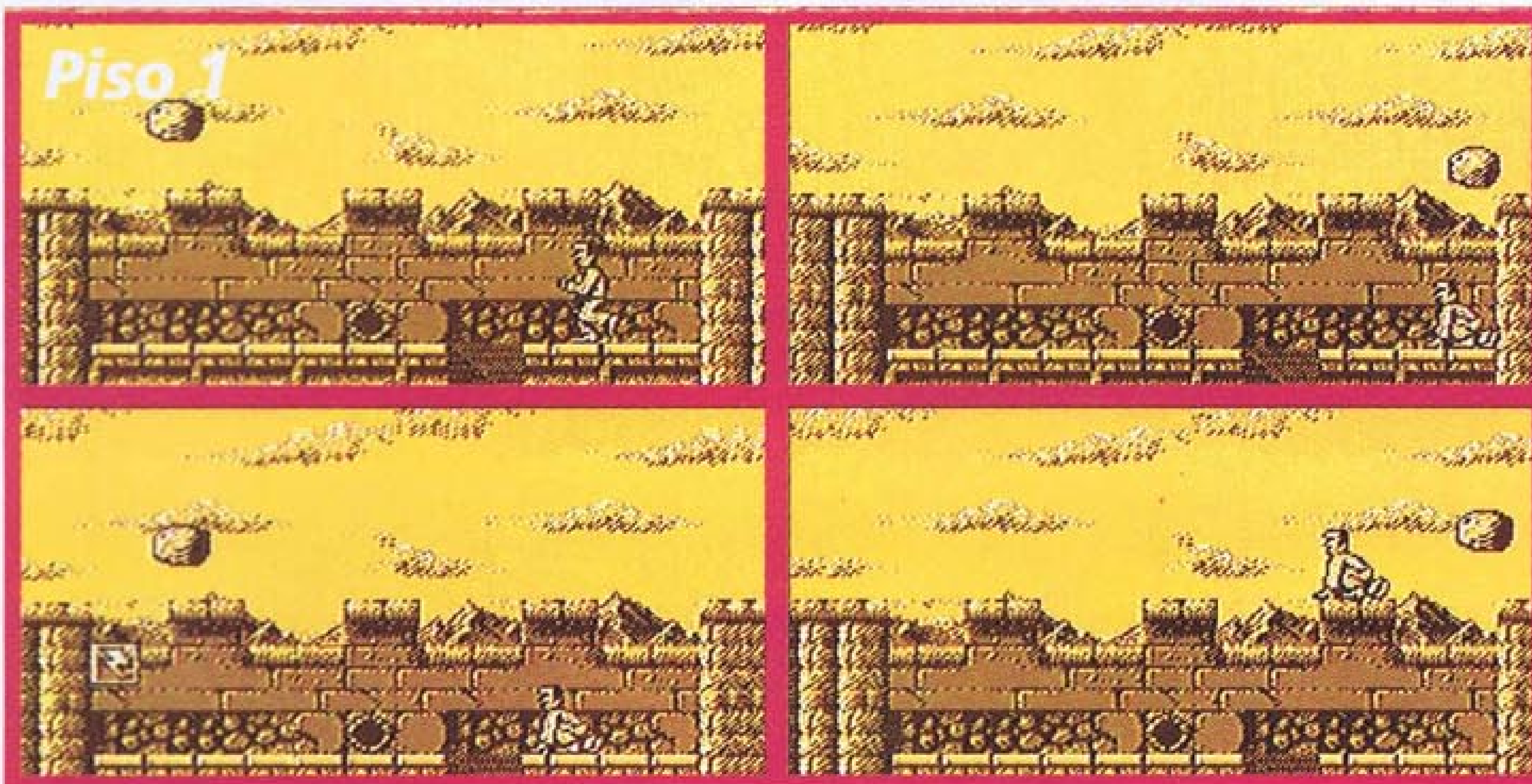


GAME BOY

Dr. Franken

Por Max Coyote





Antes de nada, un consejo: si **prefieres acabar la aventura por tu cuenta**, no sigas leyendo. Fíjate en los cuadros que acompañan a este artículo y ve atando cabos. Los distintos pasos para **resolver la aventura** no tienen porqué seguir un orden fijo. Aquí vamos a explicar brevemente los que hemos seguido nosotros, pero ésta es sólo una forma de conseguirlo.

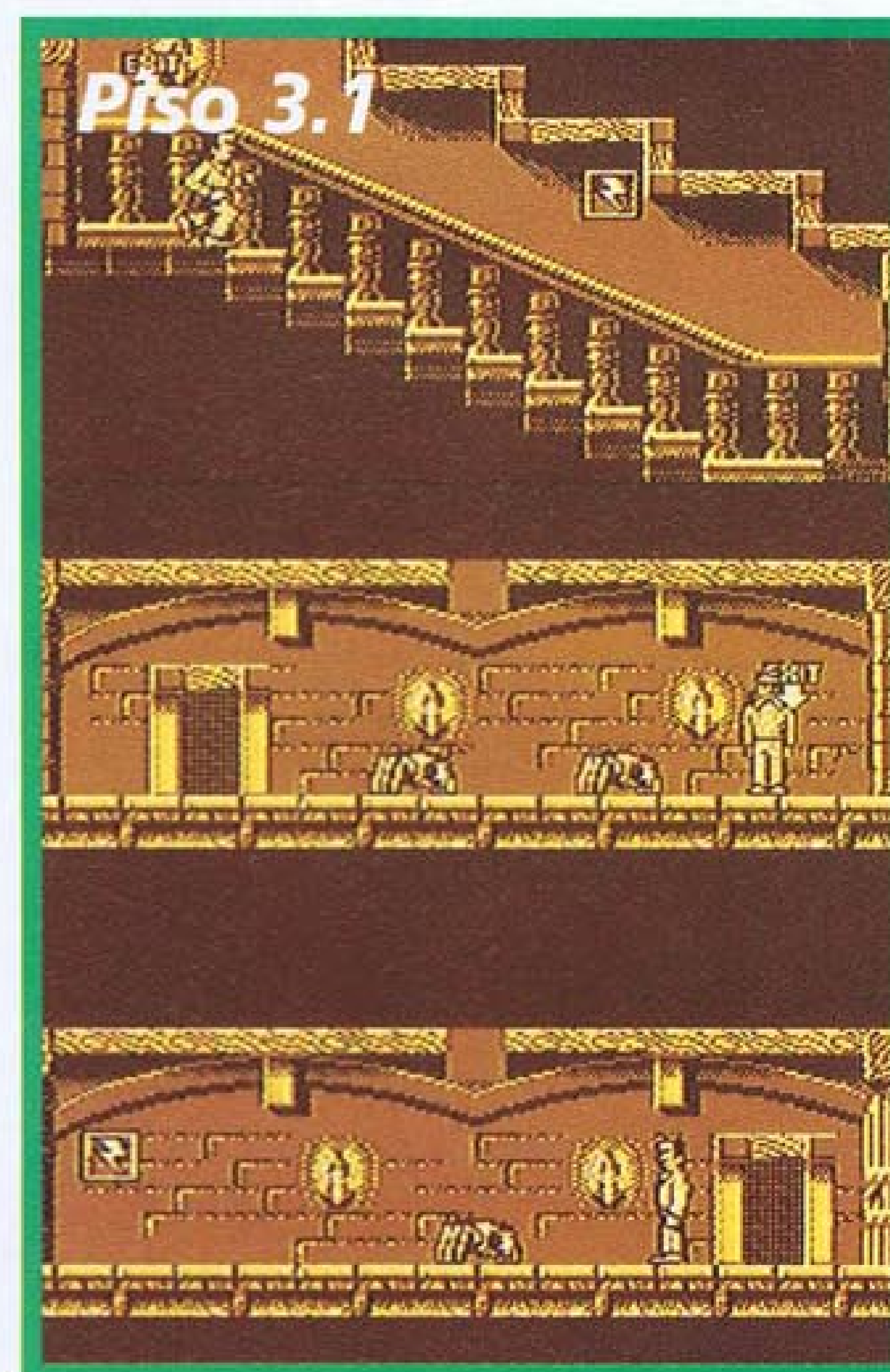
Vamos allá. La partida comienza en la **Segunda Estancia (Piso 3). Allí deberás** avanzar hasta el **Segundo Baño**, donde encontrarás el **libro**. Fíjate bien en el mensaje que te ofrece cada objeto, pues esconde una pista.

Acto seguido depositaremos el libro en la **Biblioteca del Barón**, con lo que conseguiremos la **Llave de nivel**, que nos permitirá conocer un poco más de nuestra propia casa.

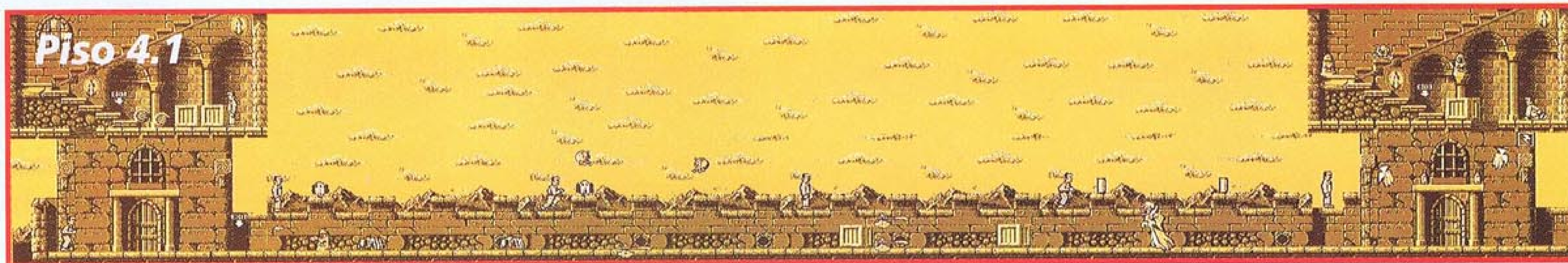
Dr. Franken es una genial video aventura al más puro y viejo estilo de los programas rompe cerebros que tanto se llevaban antes.

Entonces bajaremos por una de las torres al **Piso 4** y nos haremos con la llave del **Torreón C** en la **Sala de Armas**. Subiendo por la Torre C, llegaremos al torreón, donde nos espera la **palanca**. Un mensaje nos revelará su utilidad, así que nos acercamos al **Piso 5**, a la derecha de la Fragua, y forzamos con ella la **Cripta del Barón**. Dentro, además de un hedor indescriptible hay un regalito: el **pomo de la puerta**. Pero, ¿qué puerta?

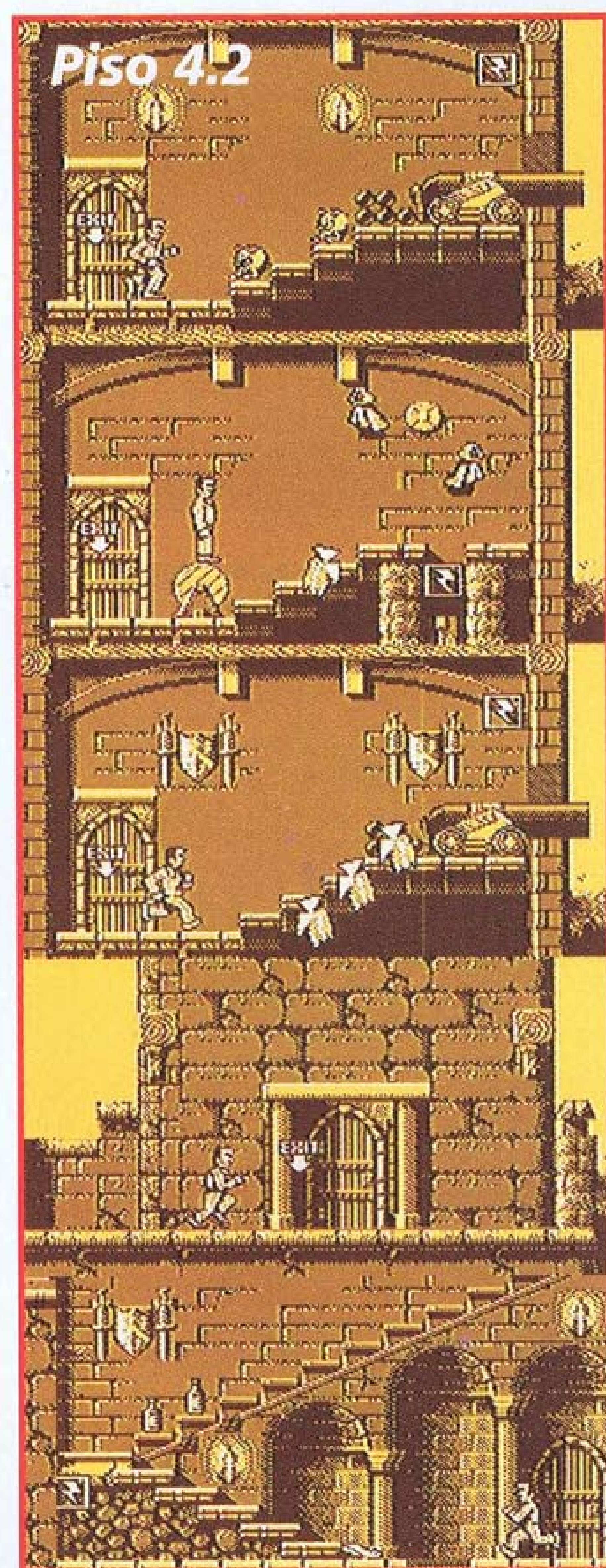
Sube al piso 3 y busca el **Vestíbulo**.

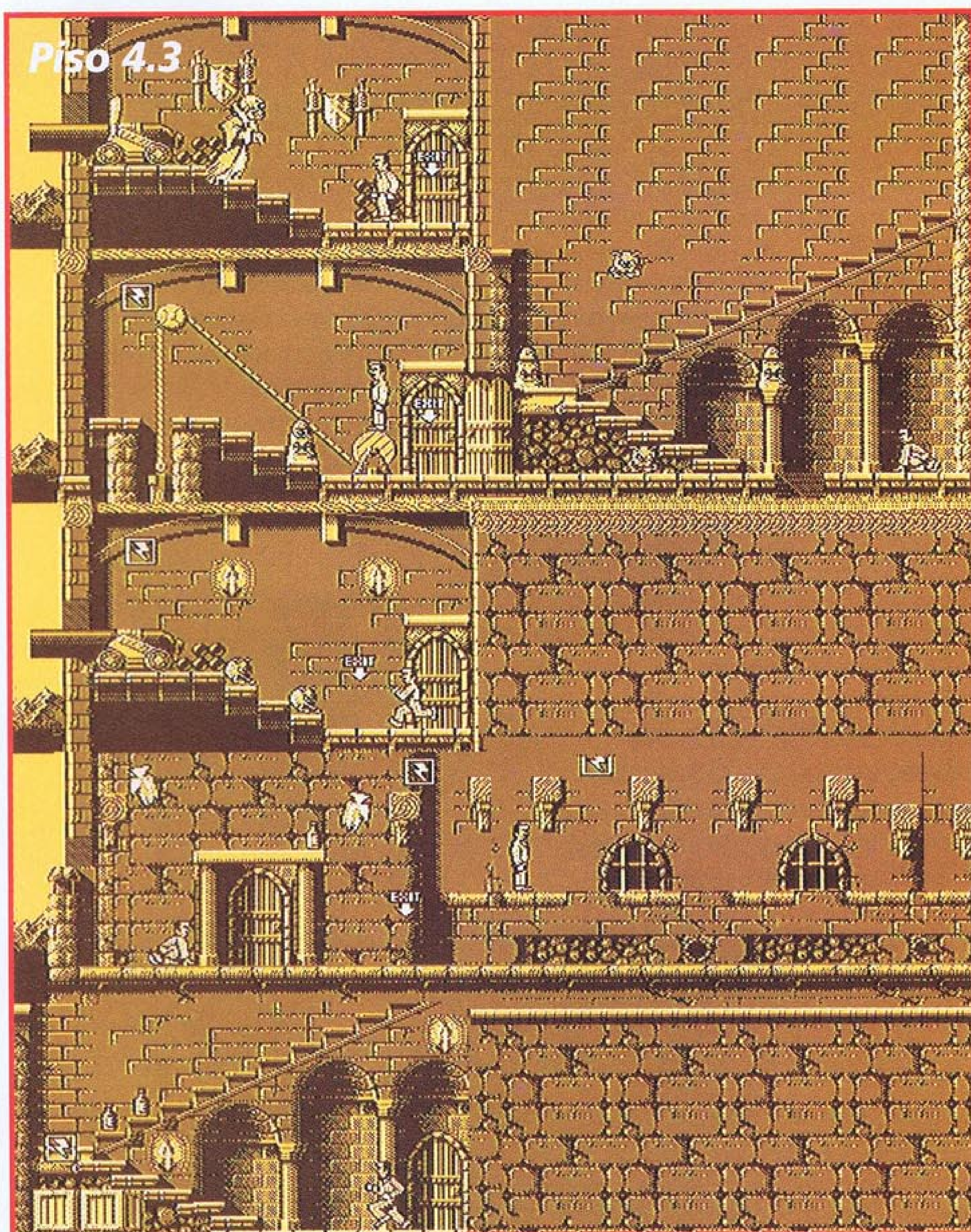






Para encontrar los pedacitos de Bitsy puedes leer esta súper guía, o bien darte un paseo por sus mapas y sacar tus conclusiones.



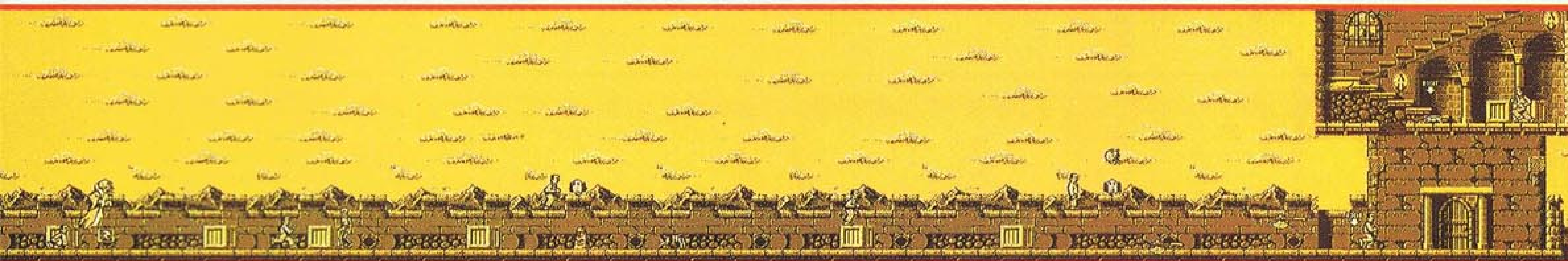


Allí está el **armario** que puede abrir este pomo. Y algo más, una **llave inglesa** de dudosa utilidad. En el Piso 5, el **herrero de la Fragua** aceptará cambiarte la llave por un péndulo, al tiempo que aparecerá una habitación inédita: La **Cochera Secreta**. Entra en ella y trinca la cuerda.

¿Dónde se te ocurriría colocar un péndulo? Efectivamente, en el **Estudio del Barón (Piso 3)** hay un reloj de pared que, al colocar el péndulo, abre una puerta a un **Túnel Secreto**. Dentro encontrarás la dinamita y, si sigues explorando, podrás bajar hasta el **Piso 6** donde hallarás el **Pararrayos en el Malecón Secreto**.

Esto se anima

Ahora ya tienes la **dinamita** con la que podrás dar un paseo por el **Piso 5**, a la izquierda del Pozo, y comprobar que se ha abierto un boquete en el suelo que conduce al **Iglú**. En su interior encontrarás la **llave** del **Torreón D**.



Baja por una de las torres exteriores al **Piso 4** y busca, con la ayuda del mapa, la entrada a la **Torre I**. Donde antes había una pila de cajas de explosivos, se ha abierto un acceso que te permitirá subir al **Torreón I (Piso 1)**. Y allí está la llave del Parapeto. Con ella en tu poder, debes dirigirte a la **Estancia Principal** (Piso 4) y abrir la puerta del **Parapeto Secreto**, pues ahí está la **llave de la celda**.

Cansado de tanto enigma te das una vuelta por el **Vestíbulo Principal** de la misma planta y, encima de la mesa, descubres una **botella de agua**. Este preciado elemento, junto con la última llave conseguida, te permitirá acceder a otro lugar hasta ahora inexpugnable: **La Bodega**. Para ello deberás bajar por la **Torre B** hasta el **Almacén del Piso 6** y

Cachito, cachito, cachito mío

Aunque tengas ya en tu poder todos los ***«cachitos» de Bitsy*** *repartidos por el castillo, todavía necesitas unas* ***herramientas*** *imprescindibles para devolverla a la vida. Como buenos amigos que somos, aquí te las proporcionamos todas:*

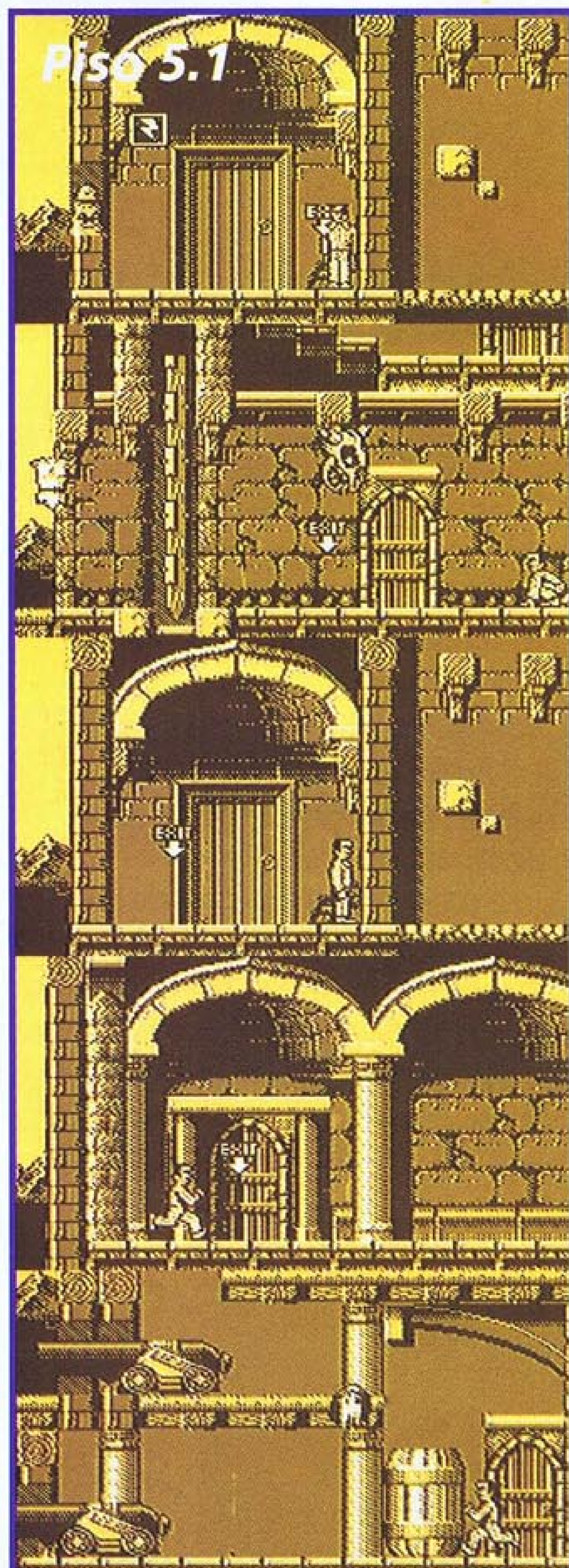
PLANO DEL CUERPO*: Un rudimentario pero útil* ***tratado de anatomía****, para que sepas donde se coloca cada viscerilla. Está en el* ***Reducto Secreto*** *del* ***Piso 4****.*

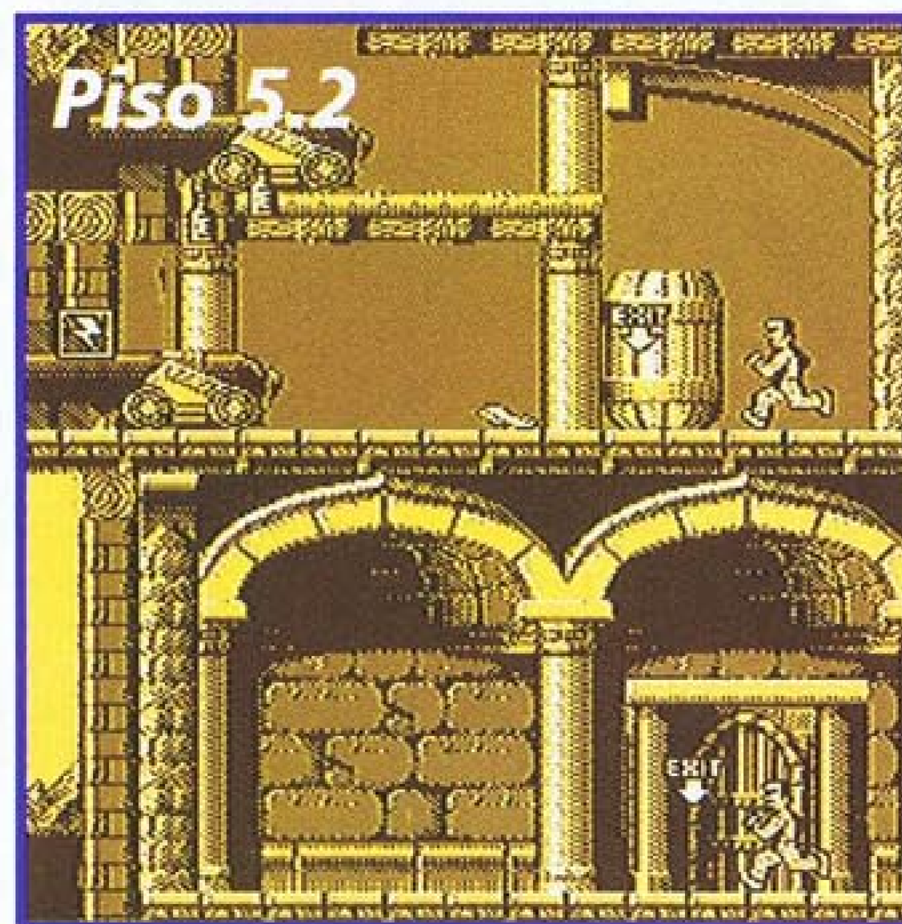
HILO*: Y una vez colocado cada miembro en su lugar, no quedará más remedio que* ***coserlos*** *para que no se le caiga la cabeza al estornudar. El hilo está en la* ***Habitación de la Energía (Piso 6)****.*

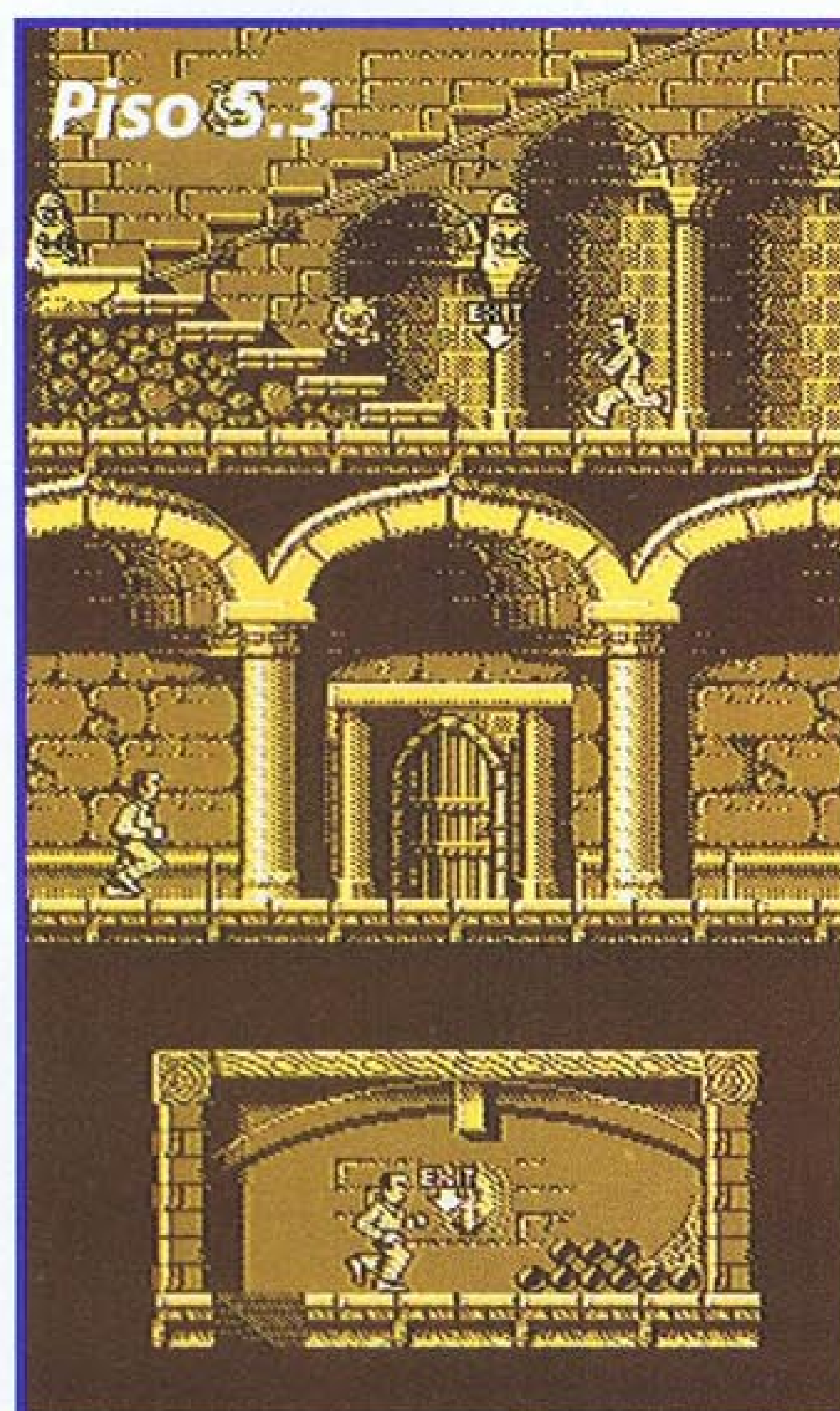
PARARRAYOS*: Se encarga de* ***recoger la energía eléctrica*** *para que llegue en condiciones al laboratorio. Lo encontrarás en el* ***Malecón Secreto (Piso 6)*** *cerca del* ***Túnel de Evasión****.*

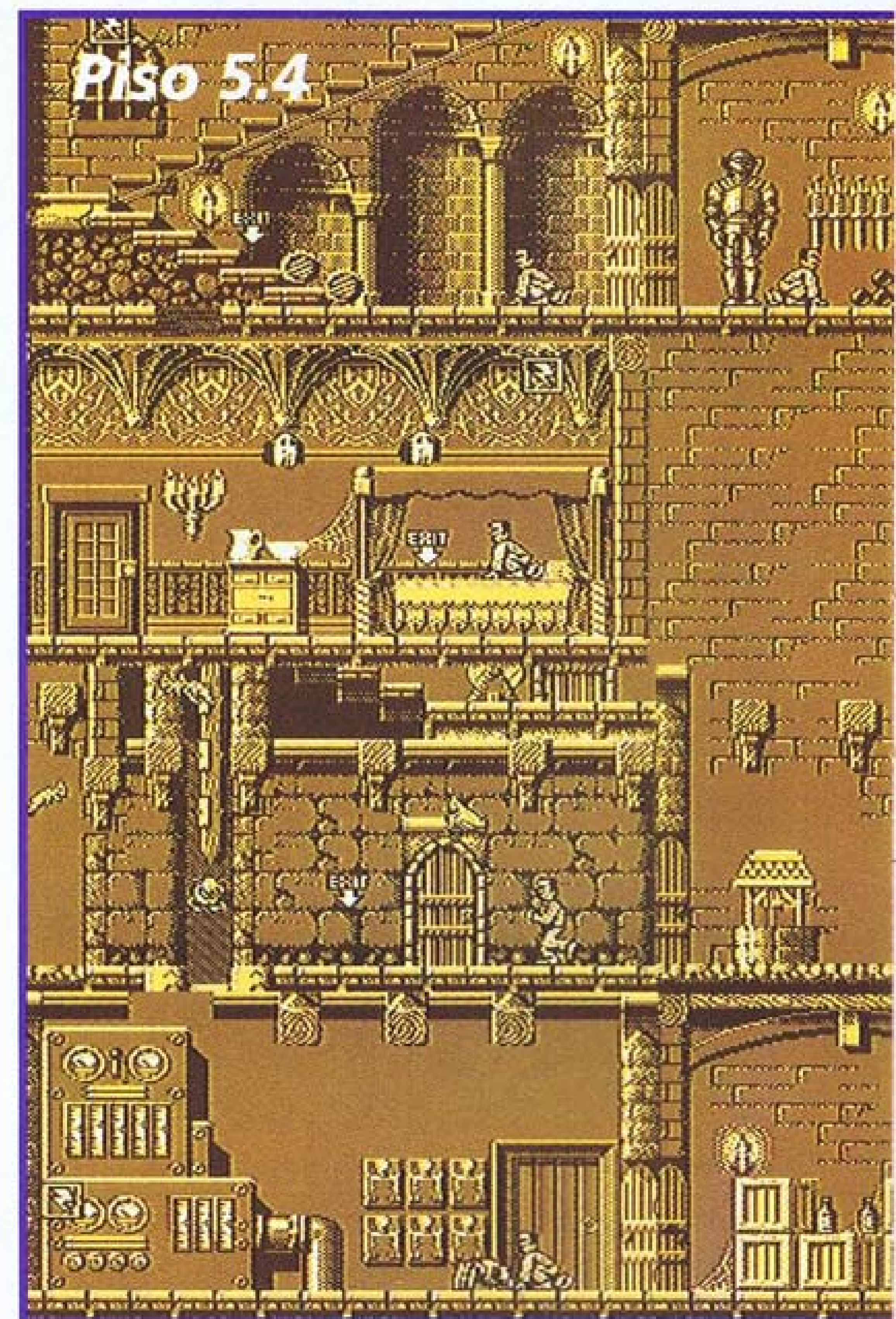
PALANCA DE ENERGÍA*: El interruptor* ***on/off*** *de la* ***Máquina de la Vida****. Está bien escondido en un remoto lugar del* ***Laberinto (Piso 7)****.*

Piso 4.4









Pero, ¿dónde habré puesto yo las llaves?

Llave de la Armerla: *Para salir del sótano por la Armería Secreta. Puedes encontrarla en la Armería Baja Secreta (Piso 6).*

Llave de la Celda: *Para abrir la bodega (Piso 6) ...siempre que lleves alguna otra cosilla. Está en el Parapeto Secreto (Piso 4).*

Llave de los lavabos: *Descubre una habitación secreta en la Segunda Salita (Piso 3). Búscala en el Torreón A (Piso 1).*

Llave de nivel: *Abre los accesos entre los pisos 1 y 4, antes cerrados. Está en la Biblioteca del Barón (Piso 3), si es que llevas contigo el libro.*

Llave del Parapeto: *Para hallar un escondite en la Estancia Principal (Piso 4). Está en el Torreón I (Piso 3), pero para acceder a él necesitarás otro objeto.*

Llave del Pozo: *Para cuando caigas en el pozo y no encuentres salida. Está en el Vapor (Piso 6), cerca del Laboratorio.*

Llaves de los Torreones (A,C y D): *Sirven para acceder a cada torreón. Busca y rebusca la primera, en una de las celdas de la mazmorra (Piso 6), la segunda, en la sala de armas (Piso 4), y la tercera en el Iglú (Piso 6), si es que logras encontrarlo.*

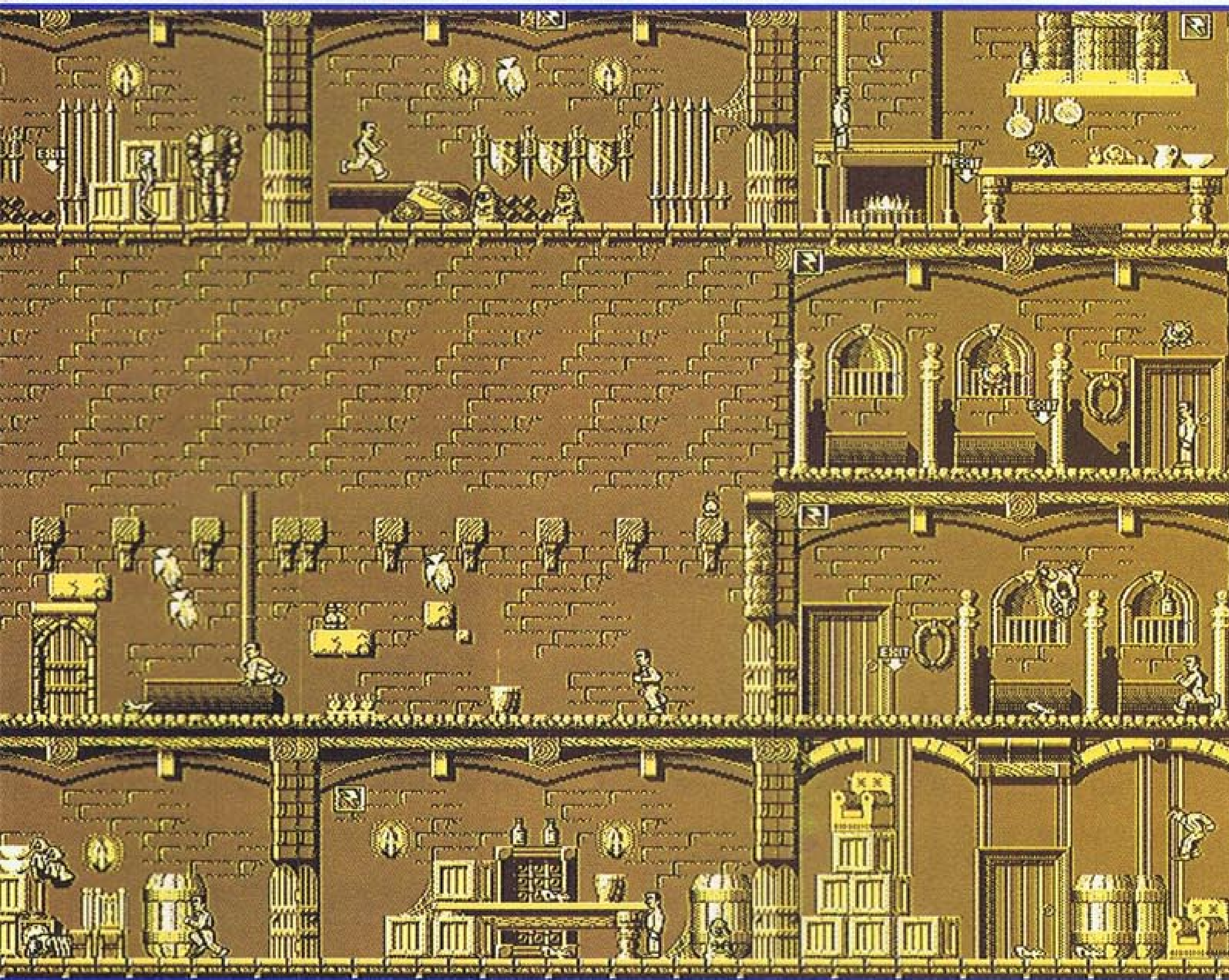
allí, utilizando ambos objetos, abrir la entrada a la bodega. Y cómo no, otro cacharro de regalo: La **Palanca del Torno**, cuya utilidad es levantar el **rastrillo de la Entrada Principal** (Piso 5), para que puedas alcanzar el **torso** de Bitsy, una parte muy importante de su cuerpo que estaba desterrada allí.

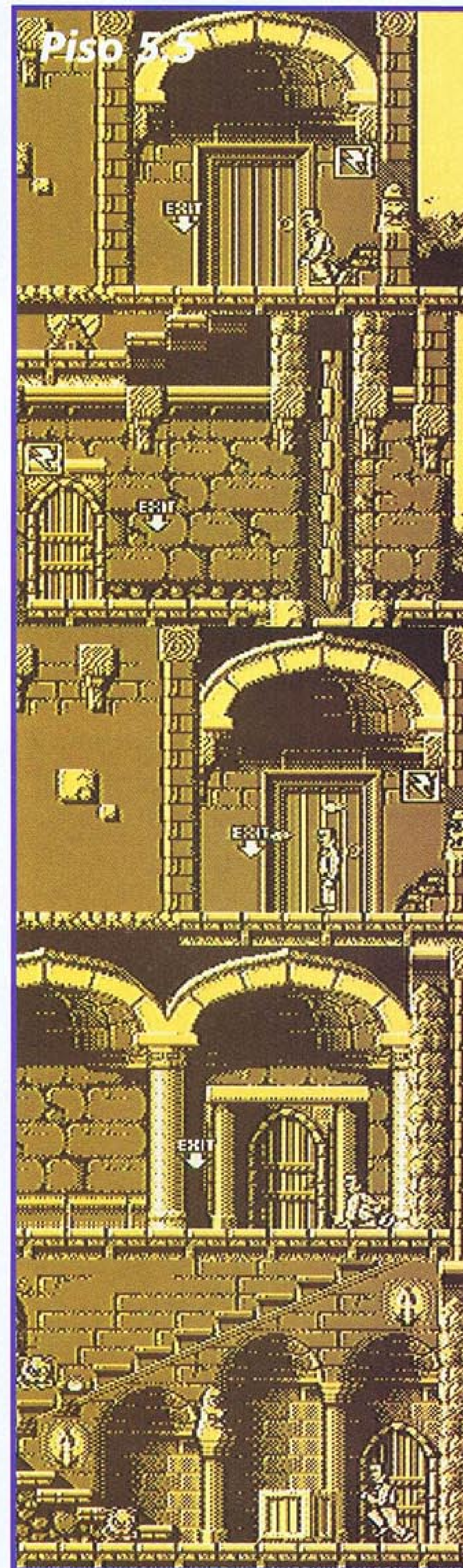
Tómate un respiro

Quizá no sea mal momento para **salvar la partida**. Si eres observador, después de este maratón, respirarás hondo y te preguntarás: ¿Y qué pasa con la **llave del Torreón D** que conseguimos en el **Iglú**? Bien, pues ahora llega su turno. Sube allá arriba y consigue el **casco**. Si lo colocas en la armadura sin cabeza de la **Garita (Piso 5)** se abrirá la puerta de una habitación secreta que alberga otro enigmático objeto: el **Código de Seguridad**. Pero un mensaje dice que necesitas algo más para usarlo.

Acércate a la **Torre A** y baja hasta el **Piso 6**. Busca las **mazmorras** e intenta colarte en una de sus celdas. Si das con la puerta correcta tendrás un premio: **la LLave del Torreón A**. Sube a ver qué esconde este bello paraje y encontrarás otra llave: **La de los lavabos**.

Consternado, decides sentarte a descansar en la **Segunda Salita** (Piso 3),





pero al llegar: ¡Albricias, se ha abierto una puerta que conduce a unos lavabos y dentro hay un **cubo**!

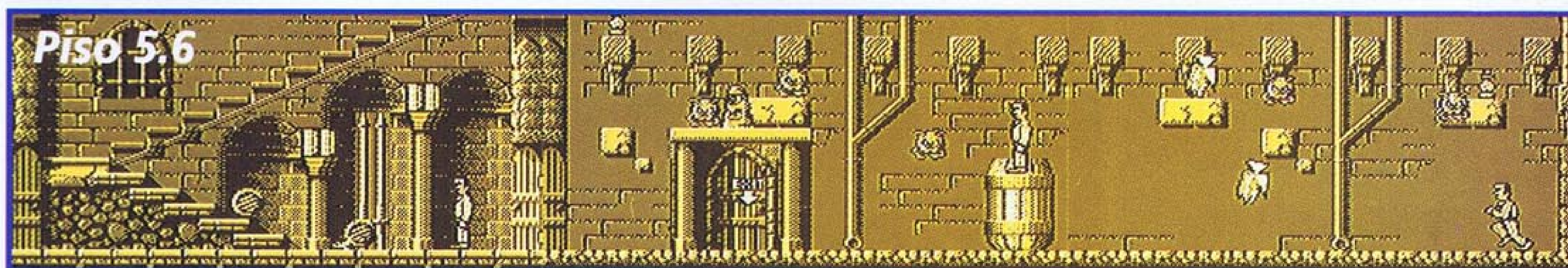
Todo empieza a cobrar sentido. Por pura lógica, con el **cubo y la cuerda** en tu poder, te diriges al **Pozo** (Piso 5). Al llenarlo, se abrirá una gruta bajo tus pies y en tu caída encontrarás otro objeto: La **linterna**. Por fin algo útil. En la siguiente habitación, el **Vapor**, encima de la **tubería**, reposa la llave del **Pozo**. Después de cogerla, vuelve a la pantalla donde caíste y podrás abrir la puerta que te permitirá salir de los sótanos.

Tu **cubo aún está lleno** de agua. ¿Qué mejor lugar para vaciarlo que una chimenea? Dirígete a la del **Vestíbulo Principal (Piso 4)** y, al apagar el fuego, aparecerá una puerta. Atraviésala y entra al **Reducto Secreto**. Gracias al Código de Seguridad que conseguiste antes, podrás abrir la **caja fuerte** y coger el **Plano del Cuerpo**, imprescindible para poder practicarle la cirugía estética a Bitsy. Si

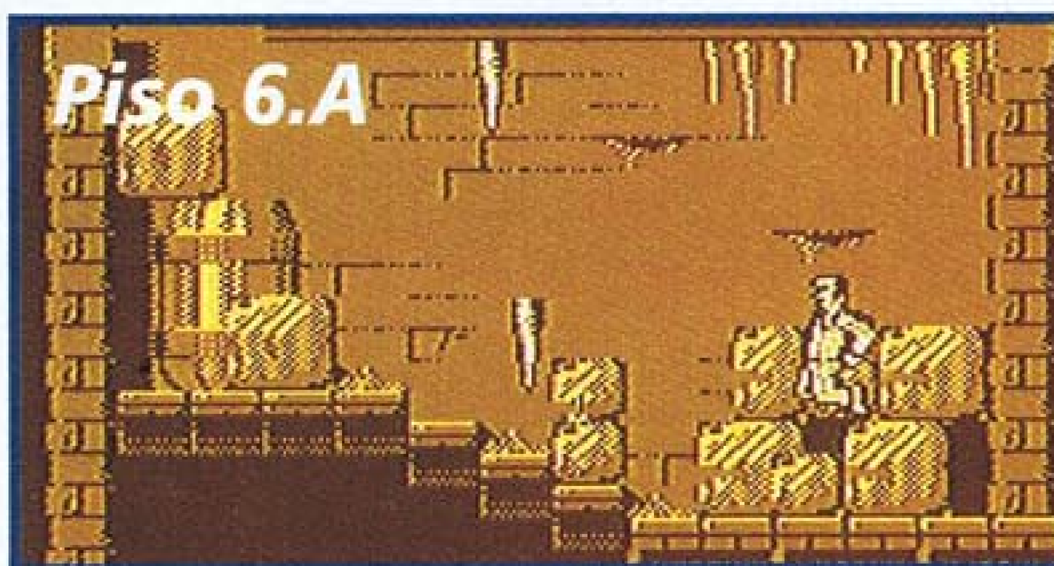
Aquí lo que hay es mucho fantasma...

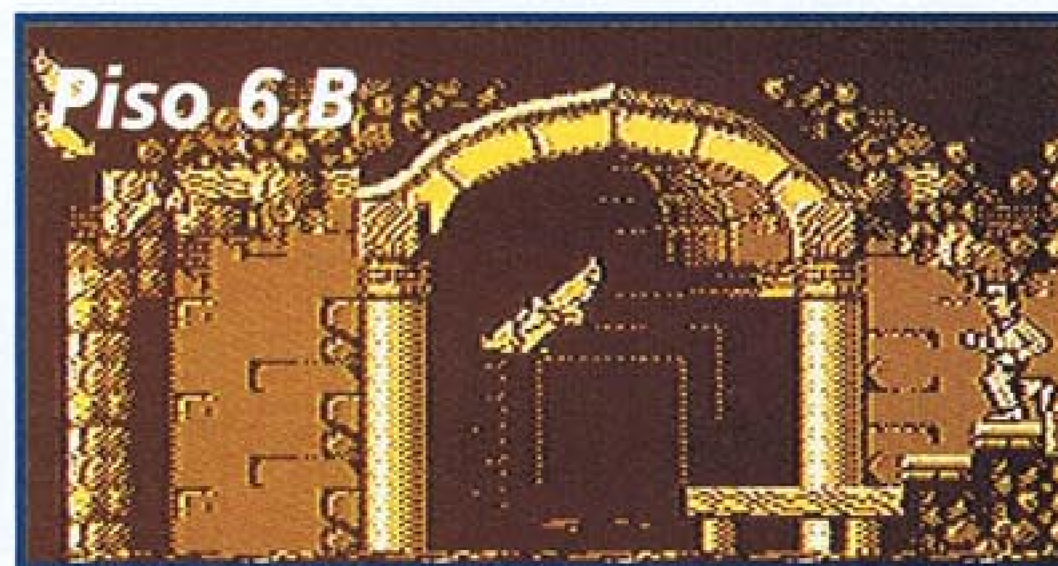
- *Hay enemigos que se liquidan con un **simple disparo** y que **no vuelven a aparecer** mientras no abandones la pantalla.*
- *También los hay que **vuelven a aparecer** al poco rato de ser exterminados y por donde menos te lo esperas. Es lógico: No se puede matar a alguien que ya está muerto.*
- *Lamentablemente también hay algunos personajes **inmunes a nuestros disparos**. Habrá pues que saltarlos o agacharse según el caso y la situación.*

No cabe la menor duda. Dr. Franken es el juego más terroríficamente divertido que puedes encontrar para Game Boy.



aún no has recogido todos los pedacitos de tu chica, este es el mejor momento para hacerlo. Cuando sólo te falten la pierna izquierda y la mano derecha, descansa. Gracias.





El laberinto de irás y sí volverás

Dirígete a la **Entrada Trasera** (Piso 5), a la izquierda del pozo, y déjate caer por un **agujero** en el suelo. Al llegar al **Laberinto** (Piso 7), descubrirás que se compone de un **montón de pantallas** muy parecidas entre si y que, además, es el único lugar del que **no dispones de un mapa** en tu cartucho.

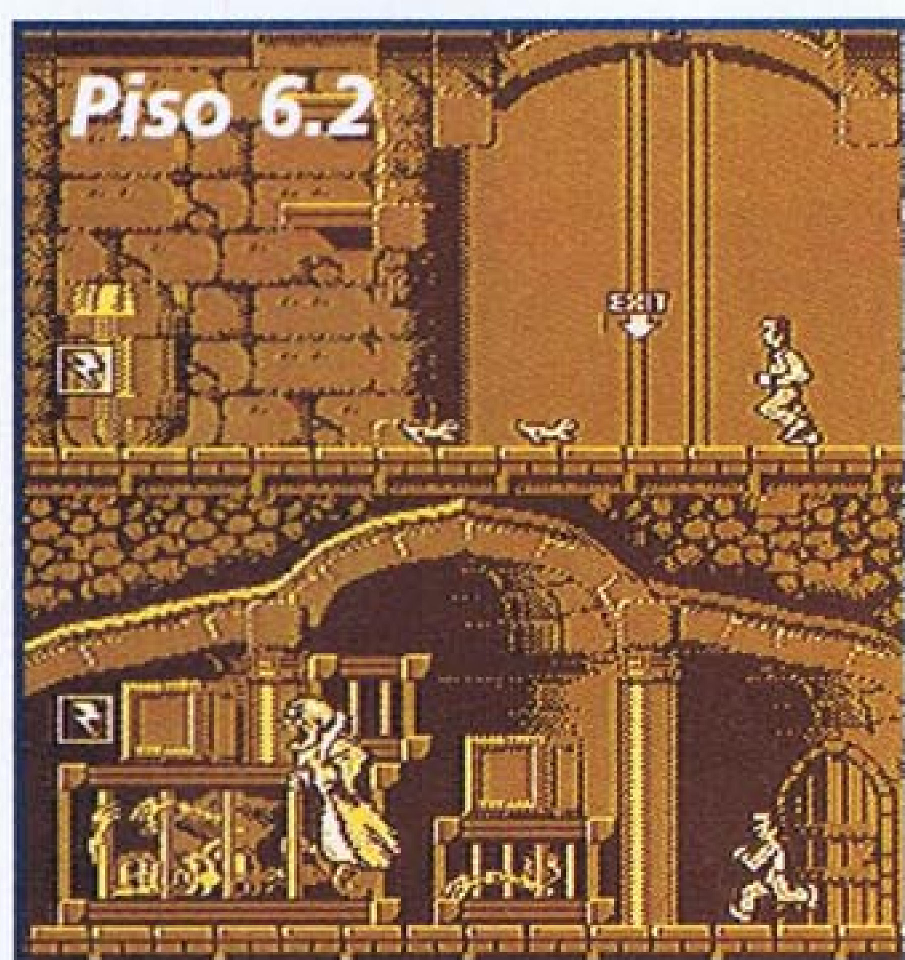
En el laberinto encontrarás tres regalitos: La **pierna izquierda y la mano derecha** de Bitsy, y la **Palanca de Energía** para la Máquina de la Vida.

¿Cómo andas de energía? ¿Necesitas cargar las pilas? Si es así, ya sabes donde tienes que ir. Si no, sube hasta el **Piso 5** y vuelve a **bajar por el pozo**. Si vas por la derecha, llegarás al **Túnel de Servicio** y al fondo, en la **Habitación de la Energía**, recogerás el **hilo quirúrgico**.

Ya tienes todo lo necesario. Ve pues al **Laboratorio (Piso 6)** y disponte a usar la **Máquina de la Vida**. Has esperado tanto tiempo este momento... Basta con que un rayo te proporcione la energía necesaria para obrar el milagro.

Consulta al hombre del tiempo y si no anuncia tormentas hasta Junio, ten paciencia. Hasta entonces tienes muchas horas para acabar este gran cartucho.

Piso 6.1



Consejos para vivir 100 años más

• *El **icono de energía** está repartido por todo el castillo. Recógelo según vayas debilitándote. Aunque a veces sea un poco inaccesible.*

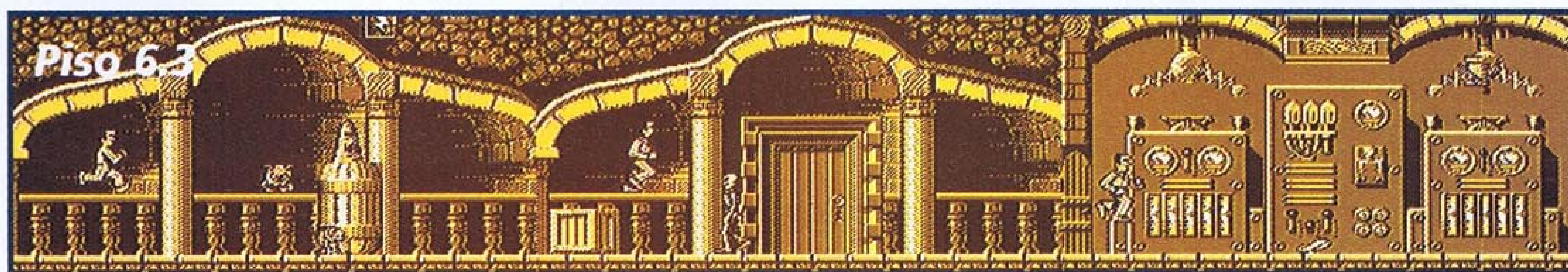
• *En el **Torreón G** (Piso 3) hay un icono de disparo con retroceso.*

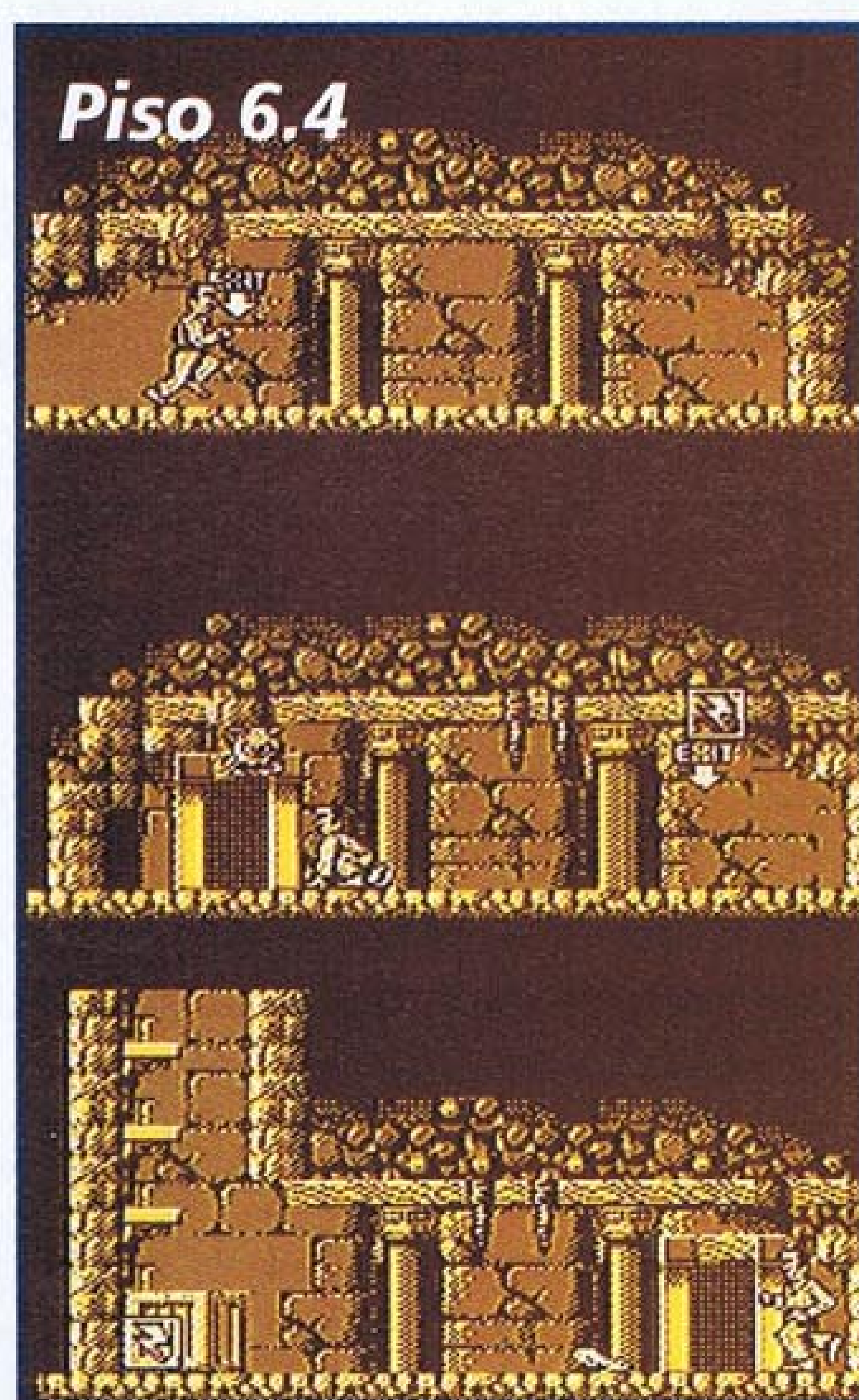
• *Un icono en forma de **lámpara de aceite** aumentará tu energía de antorcha.*

• *La única forma de moverte entre los pisos superiores son las torres **A, B, C y D**.*

• *Para pasear por la **zona exterior del Piso 4**, necesitarás acceder a una de las torres exteriores (E, F, G, H, I y J), subiendo a ellas desde el Piso 5.*

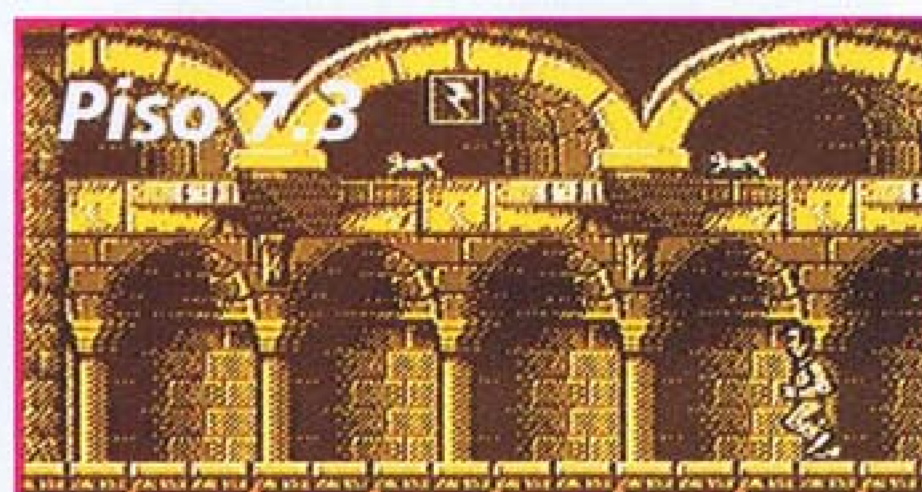
• *En el **Dormitorio Principal** (Piso 4) encontrarás el **cubículo de recarga**. Siempre que estés cerca, aprovecha para recuperar energía y salvar la partida.*













Konami ha creado un juego para mentes despejadas que, además, brilla a una gran altura en cuestiones técnicas.

Esta casa está llena de trastos

***AGUA**: Necesitarás llevarla contigo para acceder a la Bodega (Piso 6).*

***CASCO**: Sitúalo en una armadura sin cabeza de la Garita (Piso 5).*

***CÓDIGO DE SEGURIDAD**: Proporciona el acceso a un Reducto Secreto en el Vestíbulo Principal (Piso 4). Pero antes tendrás que mojarte.*

***CUBO**: Si lo llenas de agua en el Pozo (Piso 5) con la ayuda de otro objeto, te servirá para apagar una chimenea en el Vestíbulo Principal (Piso 4).*

***CUERDA**: Servirá para llenar el cubo, cuando lo encuentres.*

***DINAMITA**: Hace picadillo los explosivos que hay a la entrada de la Torre I.*

***LIBRO**: Si lo llevas a la Biblioteca (Piso 3) te darán un objeto a cambio.*

***LINTERNA**: Si confías en la energía de tu antorcha estarás listo.*

***LLAVE INGLESA**: El herrero te la cambiará por un objeto y te abrirá una puerta secreta, todo ello en la Fragua (Piso 5).*

***PALANCA**: Abre el acceso a todos los pisos y profana la Cripta del Barón (Piso 5).*

***PÉNDULO**: Si lo colocas en un reloj de pared en el Piso 3, se abrirá una puerta.*



BATMAN: Return of the Joker

Por David García

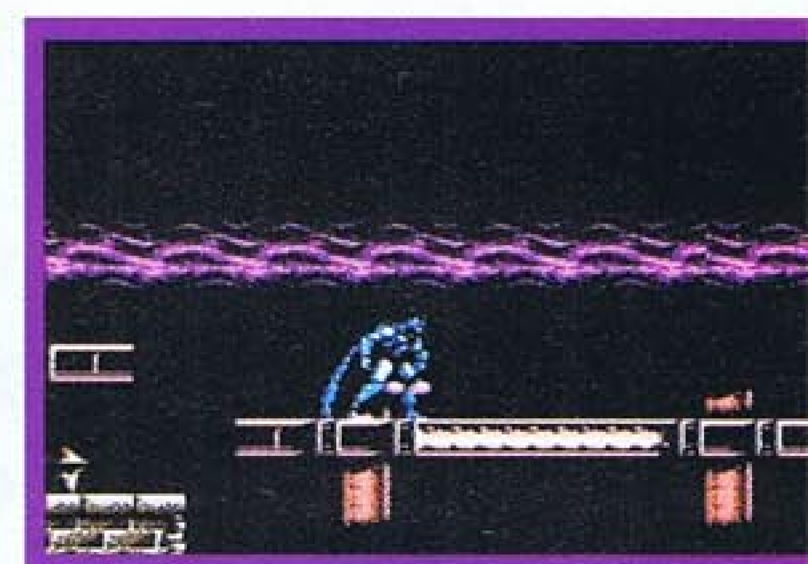
Algo estaba ocurriendo en Gotham. Se notaba en el ambiente. Y no era nada bueno. De lo más profundo de la oscuridad había regresado el Joker. Más tétrico y salvaje que nunca y con las peores intenciones. Sólo existía un hombre en la tierra capaz de frenarle: Batman. El murciélago debía volver de nuevo a las pantallas. A luchar por la paz de Gotham.

Un Breve Recuerdo

Gotham vivía por aquel tiempo una época de paz y tranquilidad. El Joker había desaparecido de la faz de la Tierra y Batman hacía tiempo que había colgado el traje. Pero Gotham no era una ciudad tranquila. Era una urbe revolucionada y en constante movimiento, cuyas mentes pensantes jamás dejaban de usar el cerebro. Y tenía que ocurrir, sí. Un grupo de científicos desarrolló un potente explosivo a partir de metales que abundaban en Gotham. Y aunque se intentó mantener en secreto, el descubrimiento llegó a oídos de los malos de turno, incluido el resucitado Joker. Ahora nada volvería a ser lo mismo. El figurín regresaría a la carpa y Batman debería recuperar su traje. Este es, señores y señoras, el retorno del hombre murciélago.

N.E.S

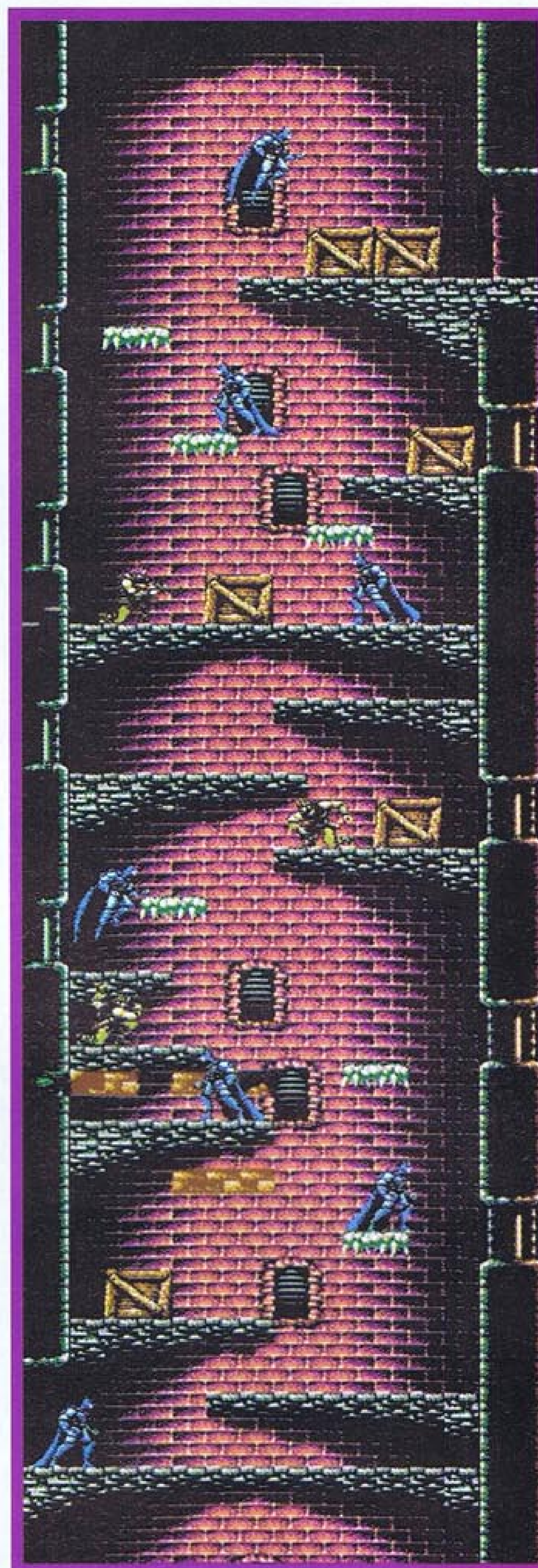













NIVEL 1

Gotham, ciudad sin ley

Stage 1-1: A las puertas del infierno

• **Lugar: la Catedral de Gotham**.

• **Objetos de interés**: Una caja con una **«N»** (ver recuadro armas) que se encuentra al principio, y una caja con una **«C»** que está en la torre.

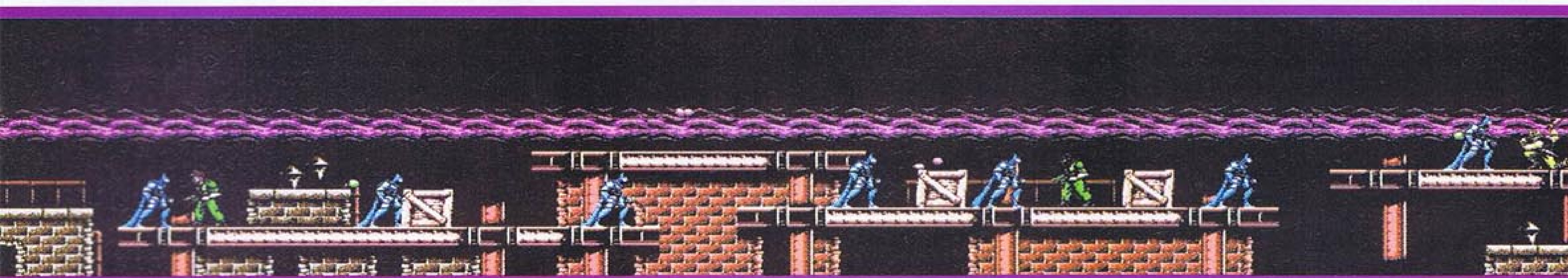
• Los **sicarios del Joker** son bastante incómodos, pero con algo de astucia y habilidad en el **manejo de armas** podrás acabar con ellos. Cuídate sobre todo de los que **esconden tres pesadas bolas**, en el techo. Si no avanzas lentamente por esa zona, pueden hacerte daño. Las **plataformas de la torre** están algo **caducas**, así que salta rápidamente de una a otra, si no quieres caer al vacío.

• Al final de esta fase te verás las caras con **tres estatuas** aparentemente invencibles. Si te acercas a ellas, **notarás un impacto** que pondrá de relieve su vulnerabilidad. Espera a que repitan el ataque **y, antes de que te alcancen, dispara**.

Stage 1-2: El murciélago sobre el tejado de Cinc

• **Lugar**: Los tejados de la vieja ciudad de Gotham.

• **El dirigible** que viste al final del stage anterior te lanzará todo tipo de misiles que podrás esquivar, pero no detener. Si te **pegas a la izquierda** de la pantalla, no sólo podrás **evitar los disparos,** sino que además podrás ver de dónde vienen los enemigos.Tan sólo habrá un problema: **si quedas atrapado por una caja**, perderás una vida. Pero tiene fácil solución: **eliminar la caja**, o bien saltarla antes de que sea tarde.

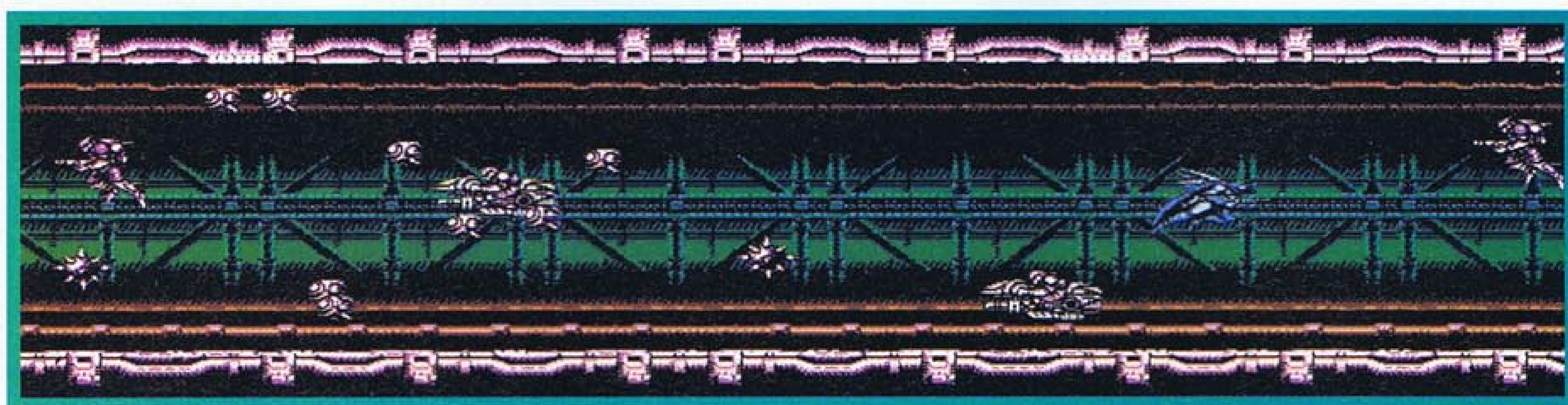












El bunker del Joker

El retorno del Joker es una de las mejores creaciones de Sunsoft para N.E.S. Y uno de los mejores 8 bits de todos los tiempos.

Stage 2-1: La fábrica del mal

• **Lugar**: La cadena de montaje.

• **Objetos de interés**: Una caja marcada con la **«C»**.

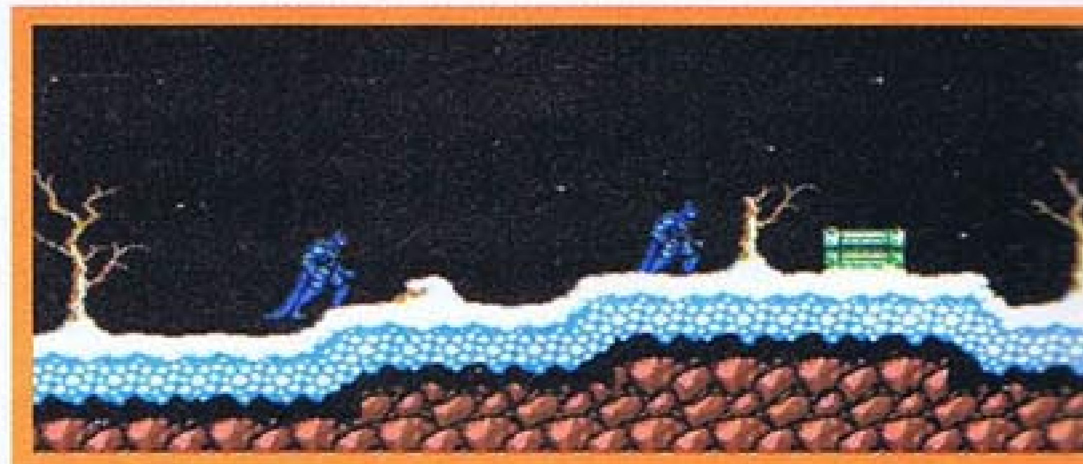
• **Riesgos**: Se trata de un nivel **plagado de enemigos y plataformas móviles** que precisarán de toda la habilidad que pueda ofrecer el héroe. **Agujeros de rayos, enviados del joker, seres voladores y soldados armados** completan el plantel de dificultades con las que tendrá que enfrentarse Batman.

• **Algunas tácticas**: El primer requisito que se le pedirá al pájaro para moverse por la zona es **habilidad**. Y, bueno, algo de **agudeza**. Sin esas dos «condiciones», nuestro generoso amigo no pasará, seguro, de la primera pantalla. Algunos consejillos prácticos son: Para **burlar las plataformas** con enemigo detrás, Batman tendrá que saltar antes de que la plataforma haga su recorrido completo y, una vez en tierra, disparar contra su adversario. Y si el hombre murciélago quiere solventar la papeleta del agujero de rayos, bastará con que haga gala del **súpersalto o salto prodigioso**.

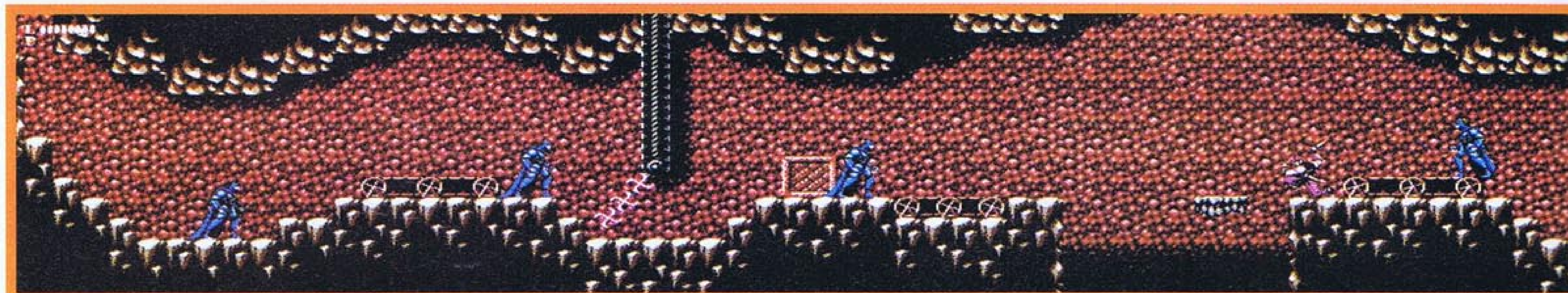
Stage 2-2: Batman vuelve... y vuela

• **Lugar**: La planta de armamento.

• **Descripción**: Fase **horizontal, tipo shoote´m up** en la que Batman será atacado por **enemigos voladores** a los que tendrá que responder o esquivar. Las alternativas: disparar **armas potentes**, pero pocas -ya que no podría utilizar otra hasta que la primera alcanzase su objetivo-, o lanzar otras **armas menores** pero en más cantidad. Nosotros hemos optado por la segunda solución, así que **deshecha la «C» que encuentres**.

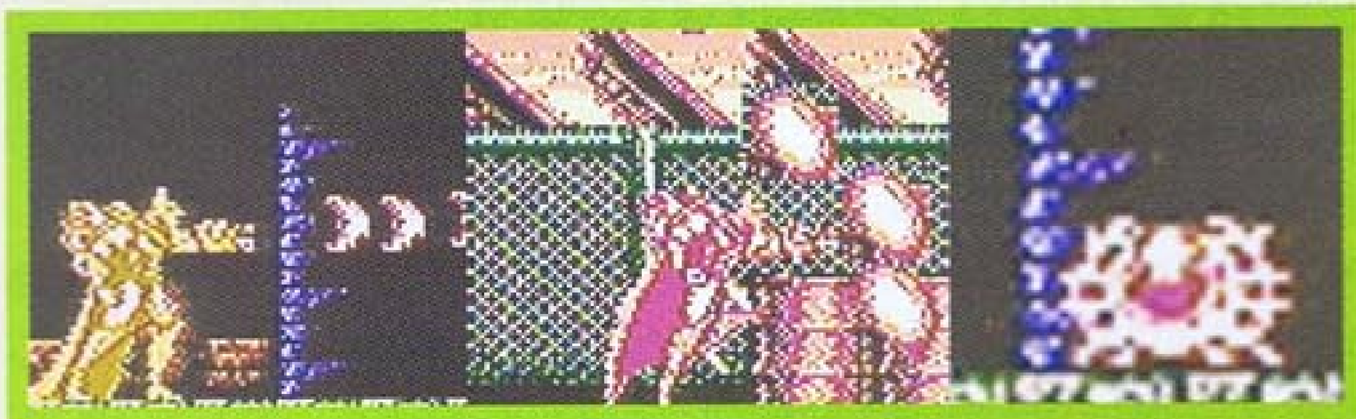






Las Cápsulas de energía

Algunos **enemigos, al ser derrotados, obsequian a Batman** con una **pequeña cápsula** de energía que inmediatamente pasa a incrementar su marcador vital. La función de estas cápsulas, por separado, es nula, pero **si consigues reunir ocho**, lograrás que el héroe del traje negro con orejeras se vuelva **invencible** -inmune- durante un breve período de tiempo (ocho segundos, aproximadamente). Instantes suficientes como para **librarte de una buena parte de tus enemigos** en zonas conflictivas.







NIVEL 3

Batman es un ser frío, de hielo

Stage 3-1: Lobos con piel de cordero

• **Lugar**: El valle de hielo. Un paisaje desolador.

• **Demasiados riesgos:** Una **lluvia incesante de misiles**, multitud de **agujeros oscuros** , **mujeres** de aspecto gelatinoso que lanzan **gélidos huracanes**, **puentes quebradizos, cataratas heladas y tramos sin agua**.

• **Y demasiadas tácticas**: Para deshacerte de los **agujeros**, haz uso del **salto y la anticipación**. No esperes hasta el último momento. Respecto a los misiles, bastará con que **memorices la frecuencia** con la que se lanzan y los lugares, siempre los mismos, donde van a parar. ¿Las mujeres? Bien, aguántalas. Y para que los **puentes** no sean un problema, ve siempre por los troncos. Ah!, los tramos sin agua, o los saltas o pierdes una vida.

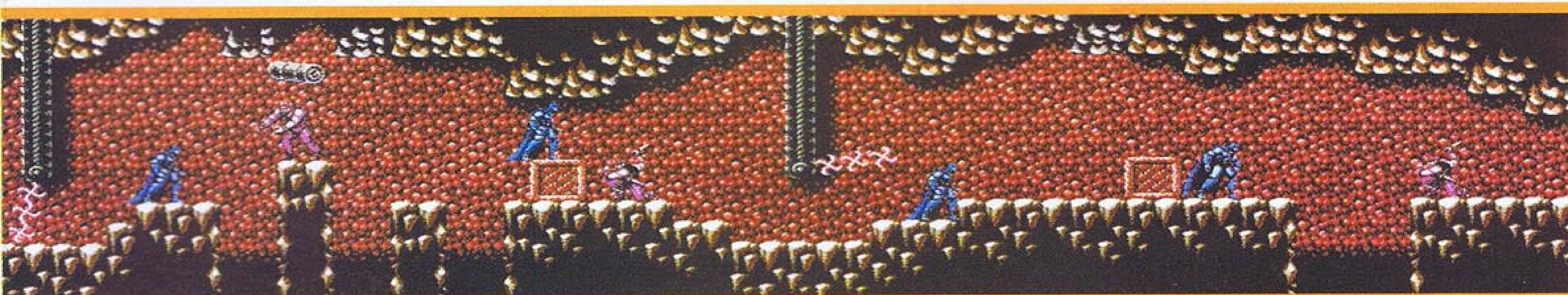
Stage 3-2: A lo Indiana Jones

• **Lugar**: Una gruta plagada de peligros.

• **Tácticas y peligros**: Por partes. Sitúate a la **derecha** de la primera caja de armamento que veas, **salta sobre ella** y evitarás las **piedras** que caigan del techo. Con las **cintas corredizas** y enemigo final, utiliza la **mano dura**. Más. Las **piedras de colores** que restan energía no serán ningún problema si te **pones bajo** ellas y, cuando se desplomen, vas a la izquierda. En la zona de las **estacas afiladas,** pues te agachas, esperas a que suban y saltas a otra zona. Y frente a las **arañas**, tan sólo tendrás que hacer uso de tu ataque deslizante.

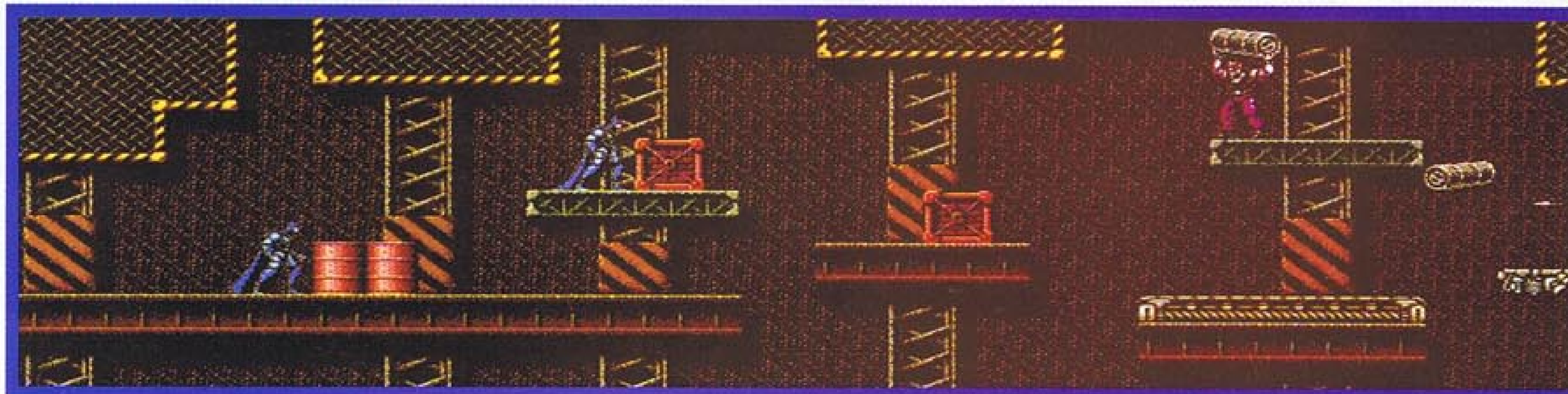


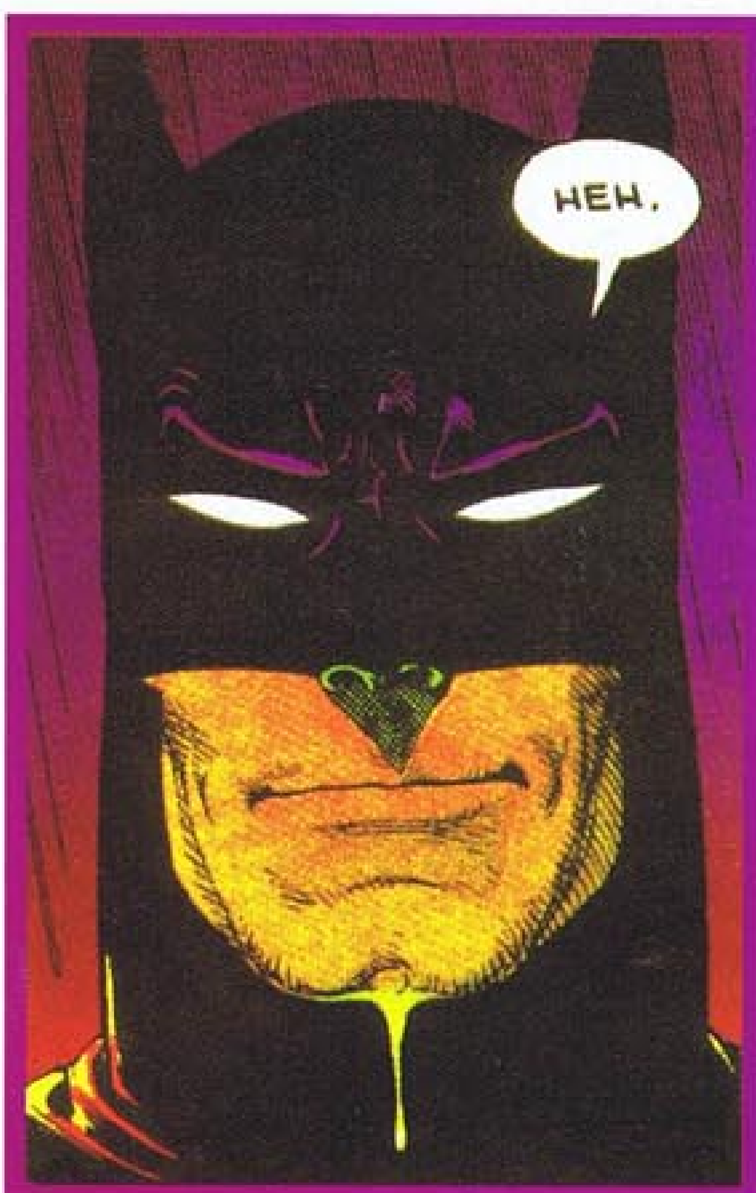




Sólo para Muciélagos Impacientes

STAGE 1-2: MDRR
STAGE 2-1: NMLL
STAGE 2-2: NWKL
STAGE 3-1: LGZQ
STAGE 3-2: GPTW
STAGE 4-1: GNXF
STAGE 4-2: KHCN
STAGE 5-1: QGVN
STAGE 5-2: WBZT
STAGE 6-1: FFHG
STAGE 6-2: CKQG
STAGE 7-1: GPZT





Armas de Murciélago

Batman dispone de **cuatro tipos de armas** que tendrá que ir recogiendo a lo largo del recorrido. Dichas armas se encuentran **ocultas en cajas** de madera y para acceder a ellas nuestro superhéroe **deberá destrozar primero el envoltorio**. En su interior encontrará **una letra** que define cada tipo de arma. A lo largo de este comentario nos hemos referido a ellas mediante esta letra, así que presta atención para saber siempre a qué atenerte:

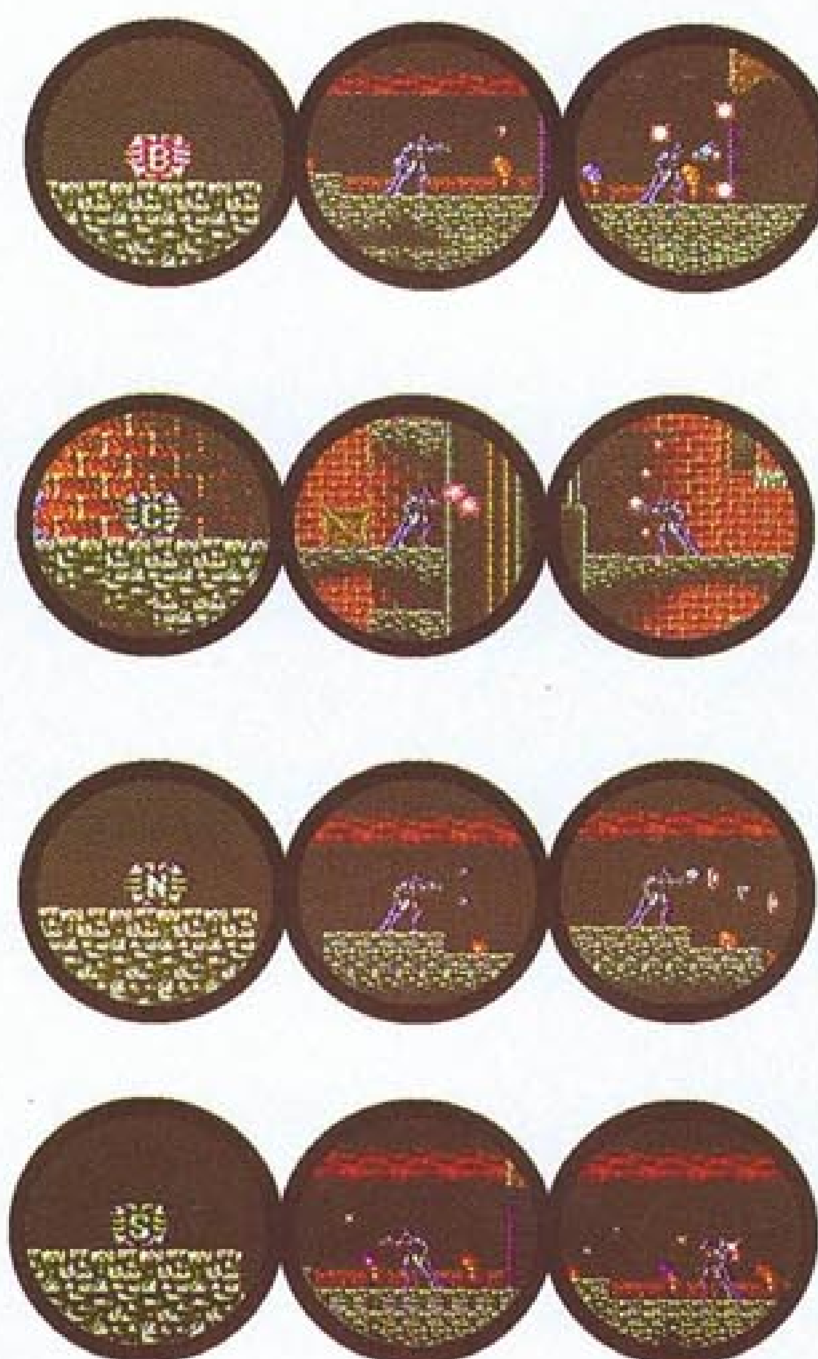
«C» Ballesta: Es un **arma simple**. Dispara una **flecha que explota al alcanzar al enemigo**. Es el arma que más abunda, y por tanto, la que más usarás.

«B» Batarang: Se trata de una especie de **boomerang que persigue al enemigo** contra el que ha sido lanzado. Y no se detiene hasta alcanzarle.

«N» Neutralizador sónico: Dispara dos **batarangs** que se cruzan entre ellos, con lo que su **efecto** es absolutamente **devastador**.

«S» Escudo: **Arroja un dardo hacia tres direcciones a la vez**. Es el arma más mortífera, pero, como suele ser habitual, **la más escasa**.

Además de estos tipos de armas, **Batman podrá efectuar otro ataque que vamos a llamar deslizante**. Consiste en deslizarse hacia la dirección en que en ese momento estemos mirando. Para realizarlo, pulsa **abajo y botón A a la vez**. No olvides que no es efectivo con todos los enemigos.





Conductos Subterráneos

Stage 5-1: Alcantarillas a mi...

• **Lugar**: El sistema de desagüe. Y el nivel más complicado.

• **Sólo problemas**: Avanzar por el alcantarillado no era nada fácil. **El agua**, que empujaba a Batman hacia los conductos de desagüe, y los **lanzadores de cuchillos** le hicieron pensar más de una vez en qué hora se había metido a héroe. No era para menos. Si le **rozaba una sola gota** de desperdicio, **perdería energía**, y por cada toque, **sería inmovilizado** y, si se dejaba, arrastrado por la corriente.



Stage 5-2: Más arcade para Batman

Lugar: Túnel desierto.

Descripción: **Idéntico desarrollo al stage 2-2**. Batman debía usar sus alas de murciélago al tiempo que **esquivaba y eliminaba** a las motos galácticas, las naves y los enviados del Joker. **Deshecha la «C» y opta por los disparos menores.**









NIVEL 4

La Refinería

Stage 4-1: Armamento

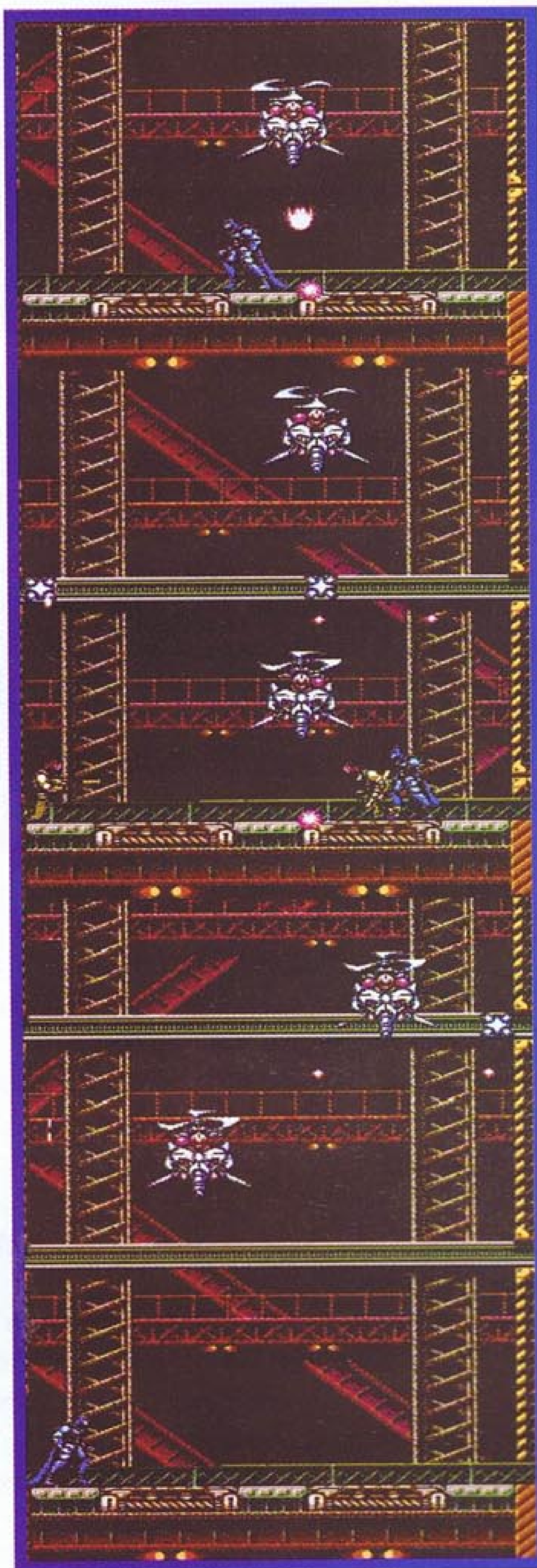
• **Descripción**: Nivel bastante fácil. Tiene lugar en la **parte superior de un tren**, y la misión consiste en saltar de vagón en vagón y evitar a los enemigos. Presta atención al **vagón de las ciruelas**. De allí surgen varias criaturas **verdes y asquerosas**. Por lo demás, nada del otro mundo.

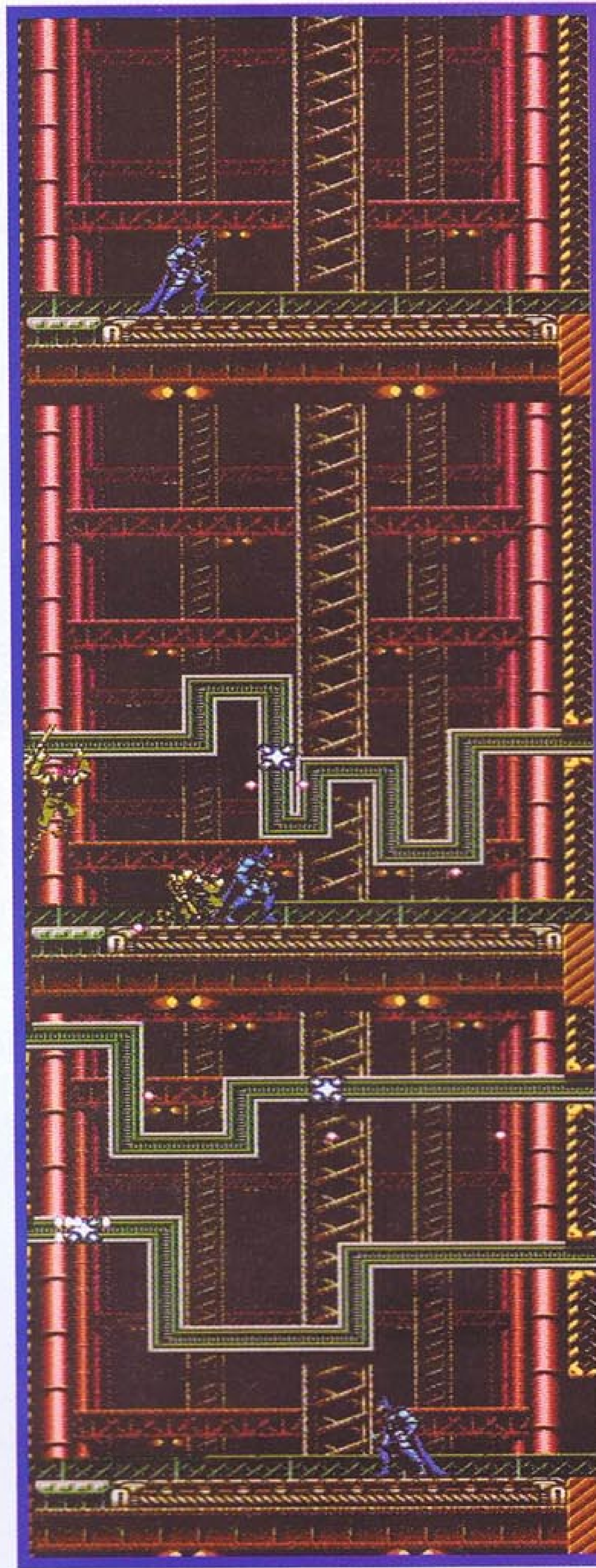
Stage 4-2: El ascensor

• **Lugar**: La planta de embalaje.

• **Riesgos**: El **ascensor gigante, las cintas corredizas y un helicóptero muy bestia**.

• Tácticas: **Precisa tus saltos y no te dejes llevar** por ninguna cinta corrediza. Al **helicóptero, déjalo pasar**, es invulnerable. Y en la parte final, hazte con **muchas armas y prepárate para un suelo de cinta corrediza**. Ah!, y haz todo lo posible por evitar el impacto de los **pequeños proyectiles** que circulan por la habitación. Y los soldados.

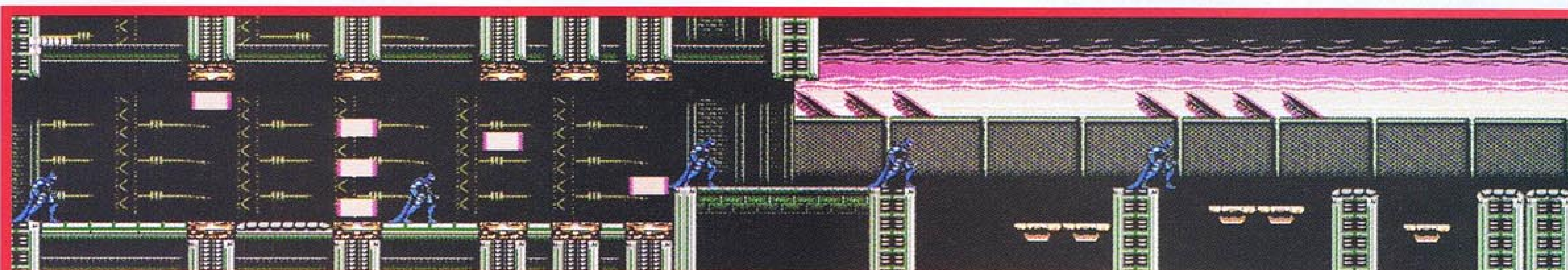


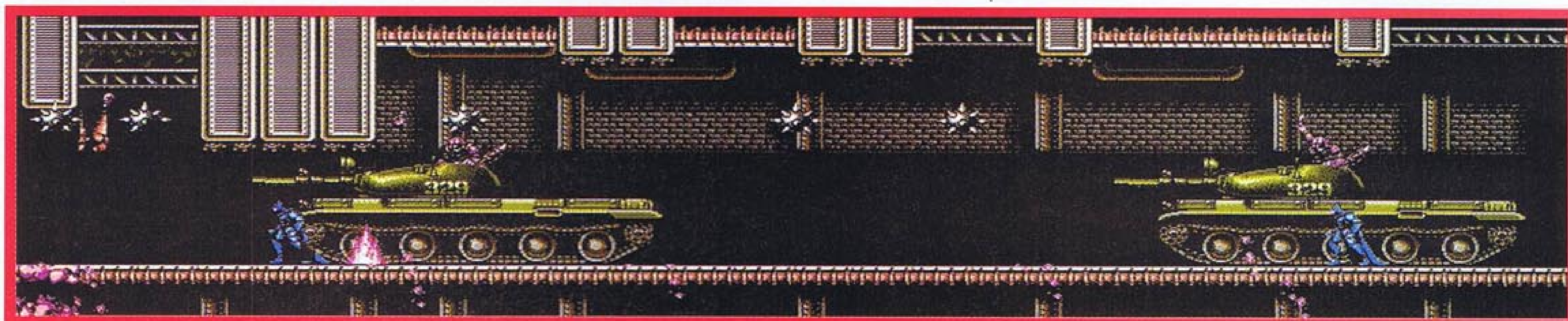


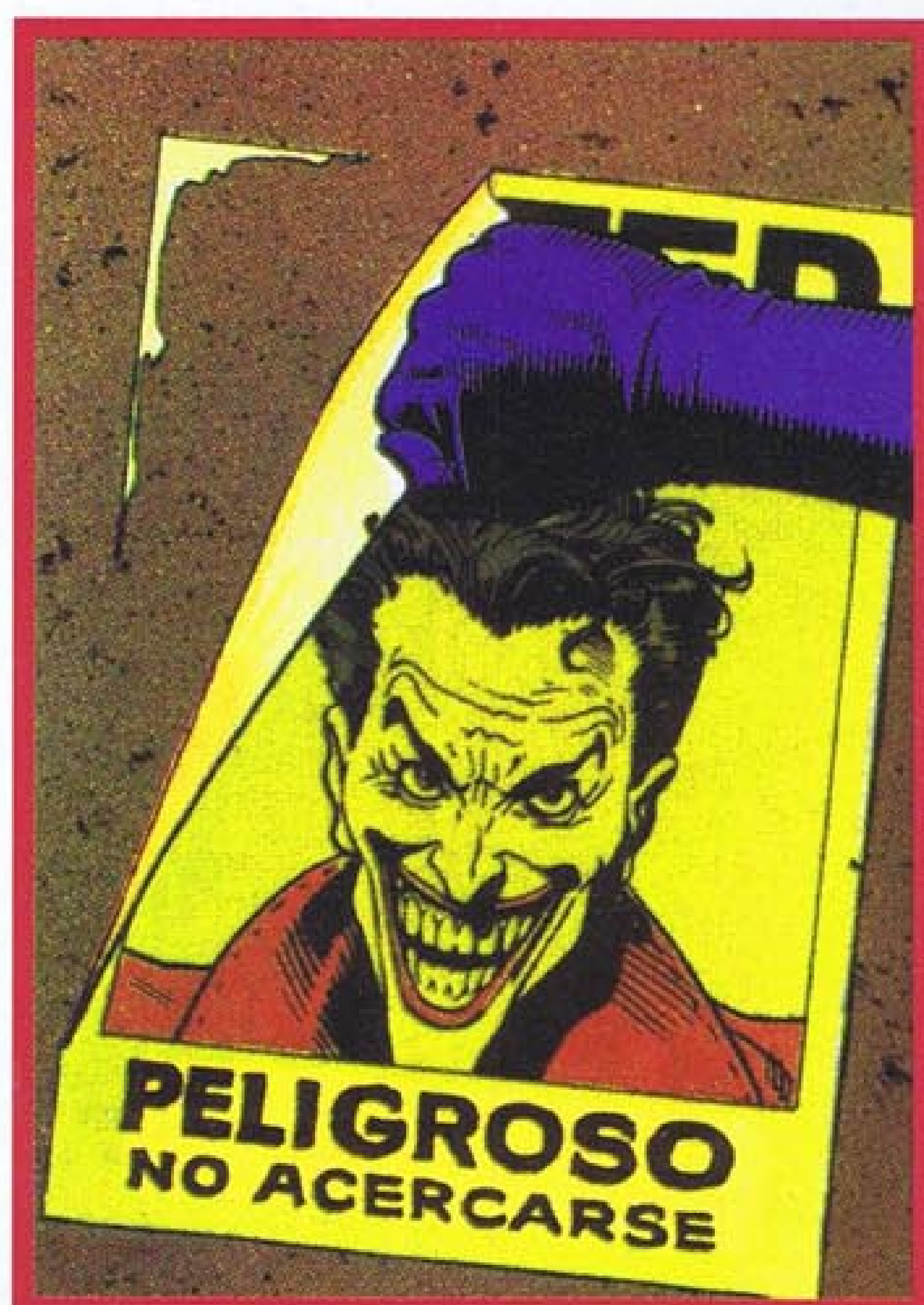












¡Batman al habla!



Stage 6-1: En territorio guerrillero

• **Lugar**: Un almacén de misiles plagado de enemigos.

• **Elementos de riesgo**: **Cintas corredizas, pinchos, columnas de rayos y plataformas que se ven y no se ven.**

• **Algunas ayudas**: Para **atravesar la columna** de rayos tienes que **calcular** extremadamente bien el momento en el que avanzar. Y para **sortear las plataformas** invisibles, haz el favor de saltar **de una a otra** con gran rapidez. Al fondo verás el tanque.

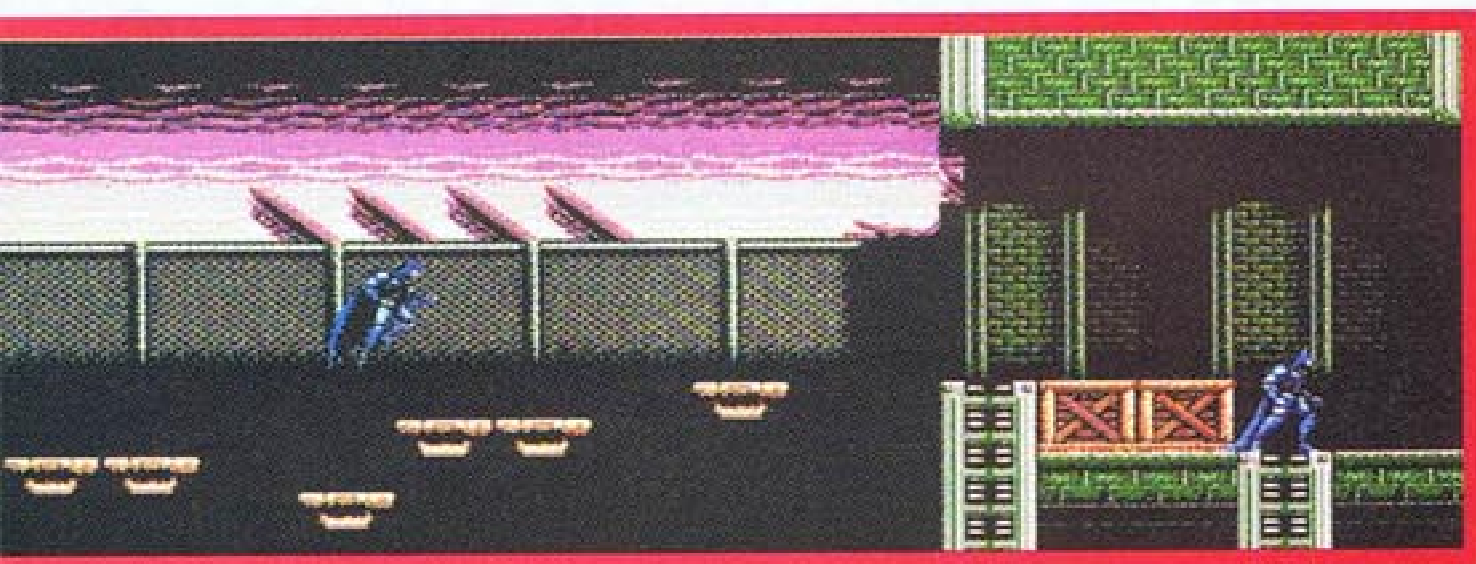
Stage 6-2: Armas de gran tonelaje

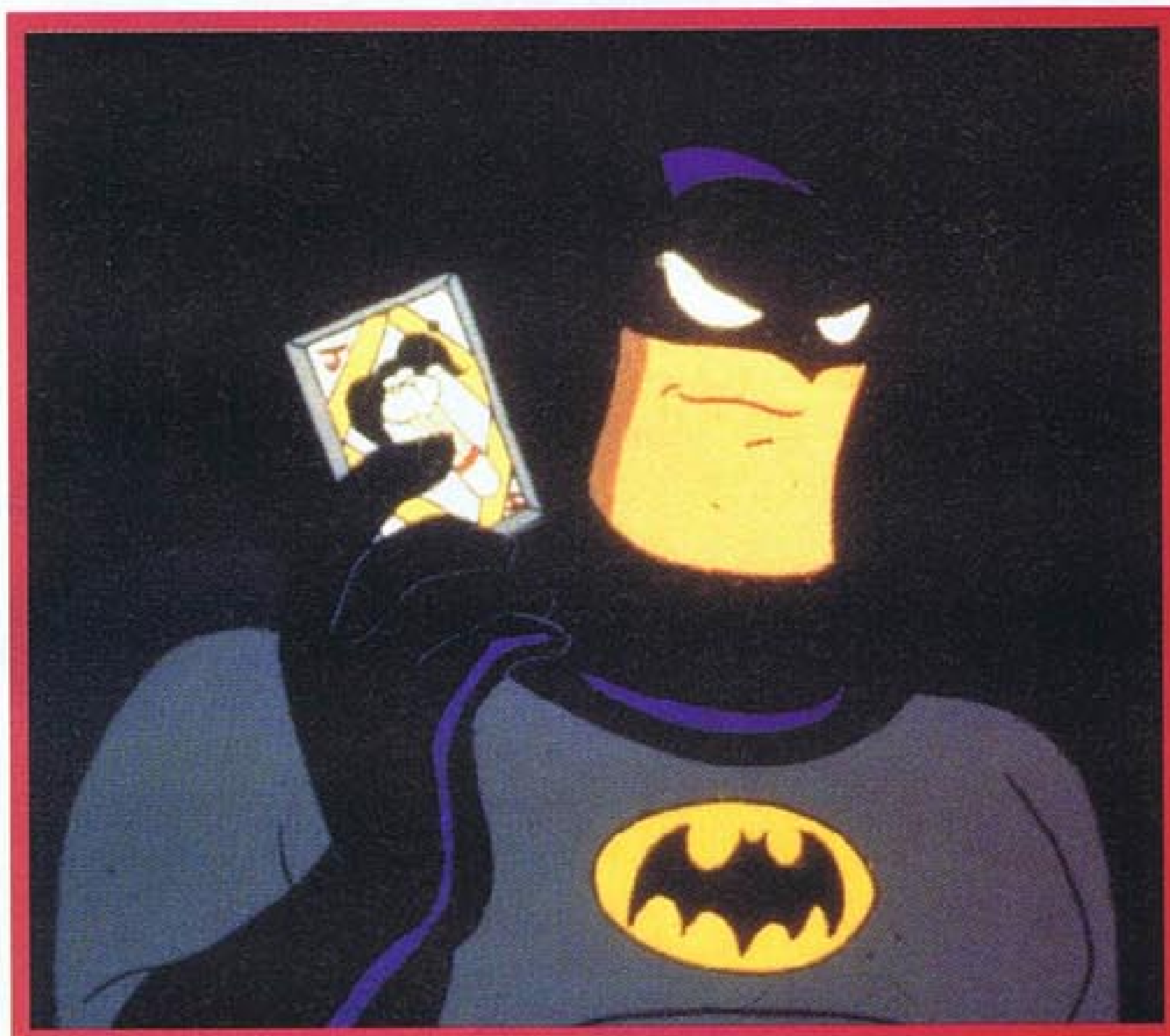
• **Objetivo**: Todos contra el tanque PT-329.

• **¿Cómo luchar?**: El **tanque avanza hacia la izquierda** destruyendo todo lo que pisa. Batman debe **avanzar en la misma dirección que el monstruo,** si quiere seguir vivo, sólo que **esquivando la minas** que caigan de los árboles y **las granadas que lance el conductor** del vehículo. Por cierto, que a este último **podrás eliminarle** si le disparas varias veces, pero no te preocupes, al **poco tiempo volverá a aparecer**.










NIVEL 7

Islas mortíferas

Stage 7-1: Selvas y selvas

• **Lugar**: La selva de Tiki.

• **La oferta del día**: Atención, a los sicarios del Joker: Ofrecemos **lugar idóneo para una emboscada**. Con **plantas** que brotan del suelo, **soldados, cintas corredizas** y peligrosas **plataformas móviles** que acaban en pincho (tendrás que saltar antes de que lleguen al final). A cambio sólo pedimos **algo de ayuda para el último combate**.





Mis combates favoritos



Contra Ace Ranger

• Lucha a muerte entre dos fieros enemigos. **Ace Ranger**, consagrado general muy **hábil en el manejo de la metralleta**, y Batman. Todo un combate, en el que la balanza se inclinaba a favor de los buenos. Y es que Batman contaba con **80.000 unidades de energía, para tan sólo 40.000** de Ace.

Contra Minedroid



Minedroid era un androide diseñado especialmente para **perseguir al murciélago** a base de rayos de gran potencia. Para acabar con él, Batman debía **atacarle siempre por la espalda**, ya que así podía golpearlo y evitar sus rayos al mismo tiempo. Se trataba de un combate igualadísimo. Ambos contendientes contaban con **80.000** unidades de energía.



Contra el Jefe Master C.P.U.

Batman tenía que disparar al fatídico ordenador y, al mismo tiempo, evitar los rayos laterales. Sobre el C.P.U. había una **raya energética** que si llegaba a completarse provocaba una explosión. Aun así Batman no se precipitó: **evitó los rayos y disparó al cerebro**. El invento maligno contaba con **100.000** unidades de energía y Batman tenía que contentarse con **80.000**.

Contra el primer Joker



El Joker estaba montado en una **nave** y **lanzaba burbujas** a su enemigo. Batman pudo esquivarlas y apañárselas para disparar sobre el malhechor en los momentos en que permanecía quieto. Pero se encontró con dos problemas. La diferencia de energía, nada menos que **120.000 frente a 80.000**, y **la munición**: A no ser que Batman tuviera un arma especial -**sobre todo la «C»**- derrotar al Joker sería algo imposible. Y sólo había una manera, **coger la «C» en el Stage 6-1**.



Contra el Joker (y 2)

Batman se las vio frente a **dos engendros**: una **extraña máquina a la que tuvo que destrozar los cuatro puntos** parpadeantes, y el propio **Joker**. **Para derrotarle, Batman utilizó esta táctica**: se pegó a la pared derecha, mirando hacia ella, y disparó todo lo deprisa que pudo. La **munición rebotaba** de tal forma que **siempre alcanzaba al Joker**, estuviera donde estuviera. Y fue suficiente.



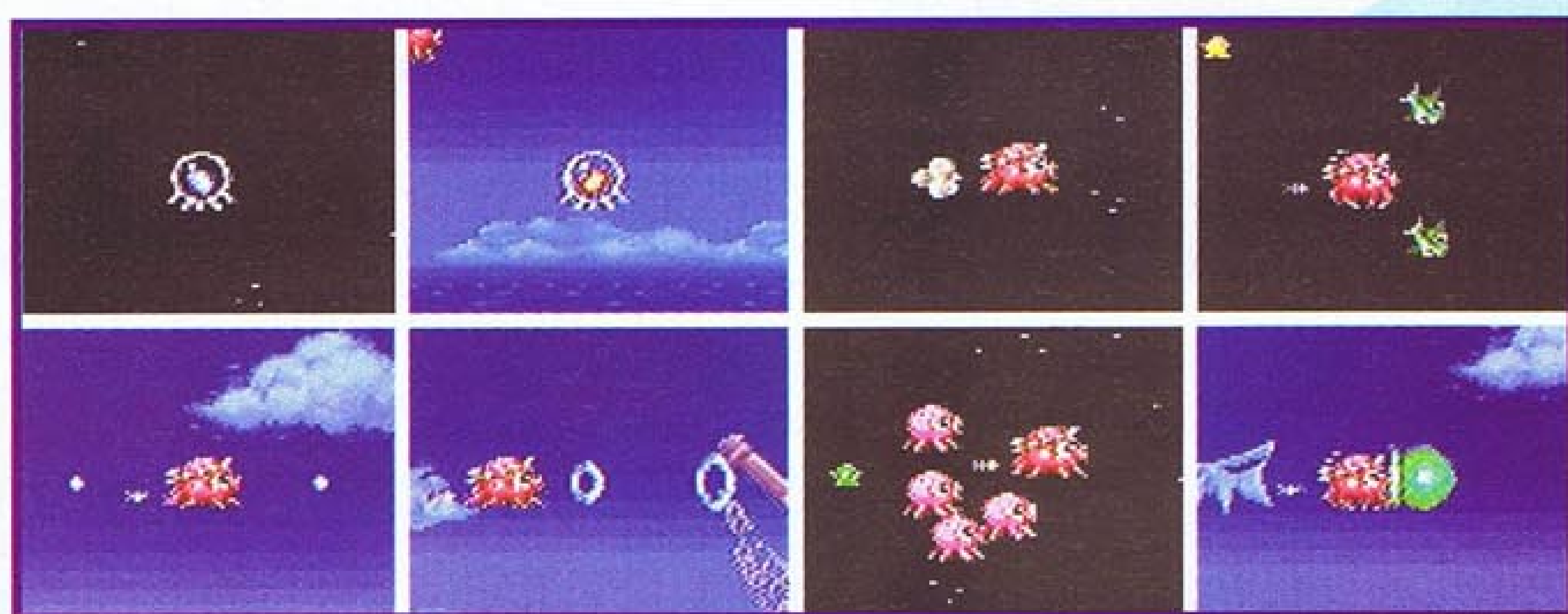


El juego que más ha hecho reir es, quizá, uno de los que más puede hacer llorar. Parodius es toda una oda al humor, a la originalidad y a la técnica, pero también un ejemplo a la hora de hacer arcades difíciles. Así que, si sólo quieres reirte, echa un ojo a esta guía.

SUPER PARODIUS

Por Carlos Alonso

LAS NAVES



«Octopus» (Mister Parodius)

• Es el **héroe de la aventura**. Tiene forma de **pequeño pulpo** y no se deja llevar por las historias que hablan de que tiene lazos familiares con el malvado Gran Pulpo. Sus **cualidades**:

• **Cápsula azul, cápsula roja y velocidad**: Igual que los de su amigo **Vic Viper**.

• **Misil dos direcciones** (2-way): **Disparo múltiple** (uno hacia arriba y otro hacia abajo).

• **Arma de cola** (tailgun): Podrás **disparar hacia atrás**.

• **Laser onda** (ripple): Se trata de un súper potente laser en forma de onda que sale de la cabeza. **Altamente efectivo**.

• **Opción** (option): Hasta cuatro pulpitos a tu alrededor.

• **Trampa de octopus** (octopus trap): Es un enorme cántaro que se pone delante de ti para **protegerte** de los ataques **frontales**.

«Twin Bee»

Posiblemente, el más **travieso y jugetón** de todos los personajes. Tiene aspecto de **híbrido entre abeja y nave espacial** y sus peculiaridades son:

• **Cápsula azul, cápsula roja y velocidad**: Igual que los de **Vic Viper**. Como Octopus.

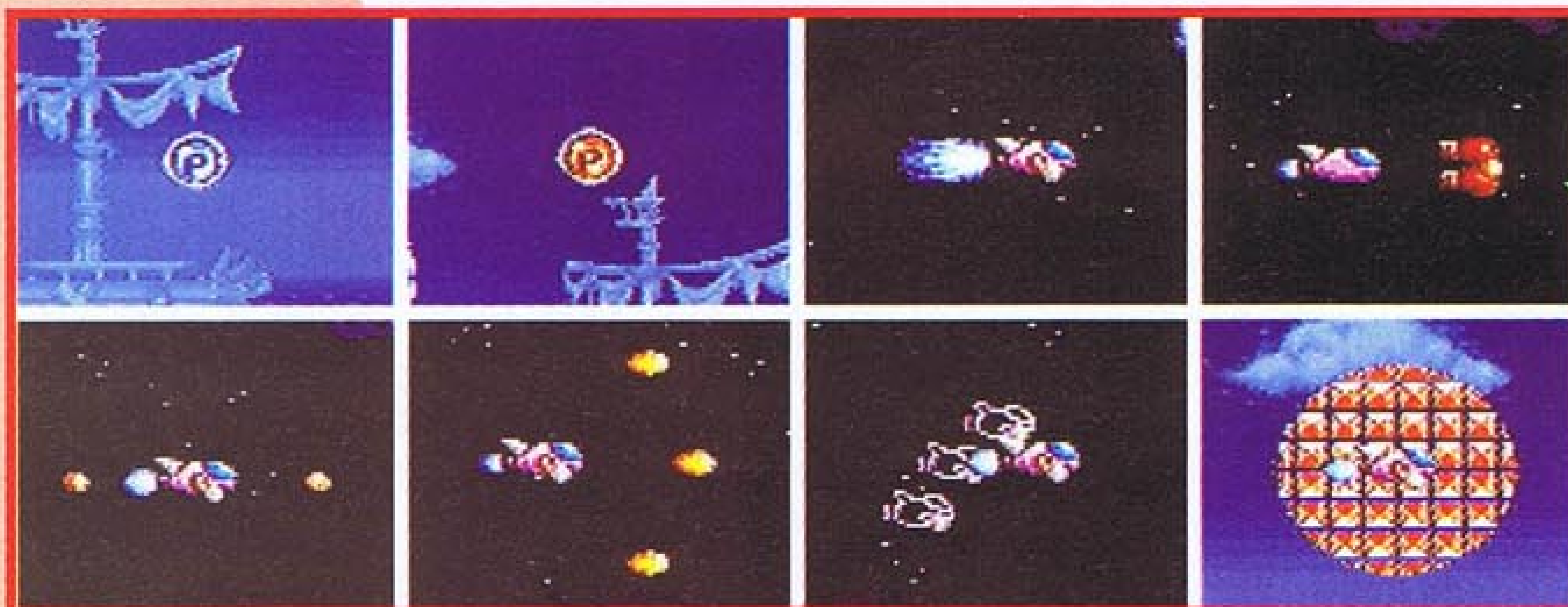
• **Cohete perforador** (rocket punch): Un par de **guantes de boxeo** que, después de ser lanzados, regresan a modo de **boomerang**.

• **Arma de cola** (tailgun): Disparo trasero.

• **Tres direcciones**: Al seleccionar este arma podrás disparar tres balas de forma simultánea.

• **Opción** (option): Parecido al de sus amigos, pero con un **máximo de tres unidades**.

• **Campo de fuerza** (force field): **Muro inexpugnable de energía** que hará las veces de **escudo protector** y anti-impactos sea cual sea su poder o dirección.



«Pentaro»

Precioso **pingüino azul** nacido en el Polo Sur y conocido por todos como el animalejo más simpatico de la galaxia. ¿Te apetece conocer sus habilidades? Pues ahí van:

• **Cápsula azul, cápsula roja y velocidad**: Las mismas que el **Vic Viper**.

• **Misil** (missile): Arma con **forma de pez** capaz de destrozar a todo bicho viviente.

• **Doble** (double): Nuevo disparo de efecto devastador que **duplica la potencia**.

• **Arma expansiva** (spread gun): Proporciona un rayo que, tras **impactar en algún cuerpo**, causa una explosión bestial.

• **Opción** (option): Al igual que **Twin Bee**, tiene un **máximo de tres unidades**. Y ojo, porque se confunden con facilidad.

• **Burbuja** (bubble): Nueva **coraza protectora**, esta vez en forma de burbuja, capaz de soportar un **número ilimitado de impactos**, sin importarle su dirección o potencia.



«Vic Viper»

Es la nave de combate que **salvó al planeta Gradius**. ¿Cómo lo hizo? Pues con estas armitas:

• **Cápsula azul**: **Extermina** de un solo toque a todos los enemigos que encuentra en pantalla.

• **Cápsula roja**: Proporciona el siguiente armamento:

• **Velocidad** (speed up): Con una sóla cápsula roja podrás aumentar la velocidad de tu nave.

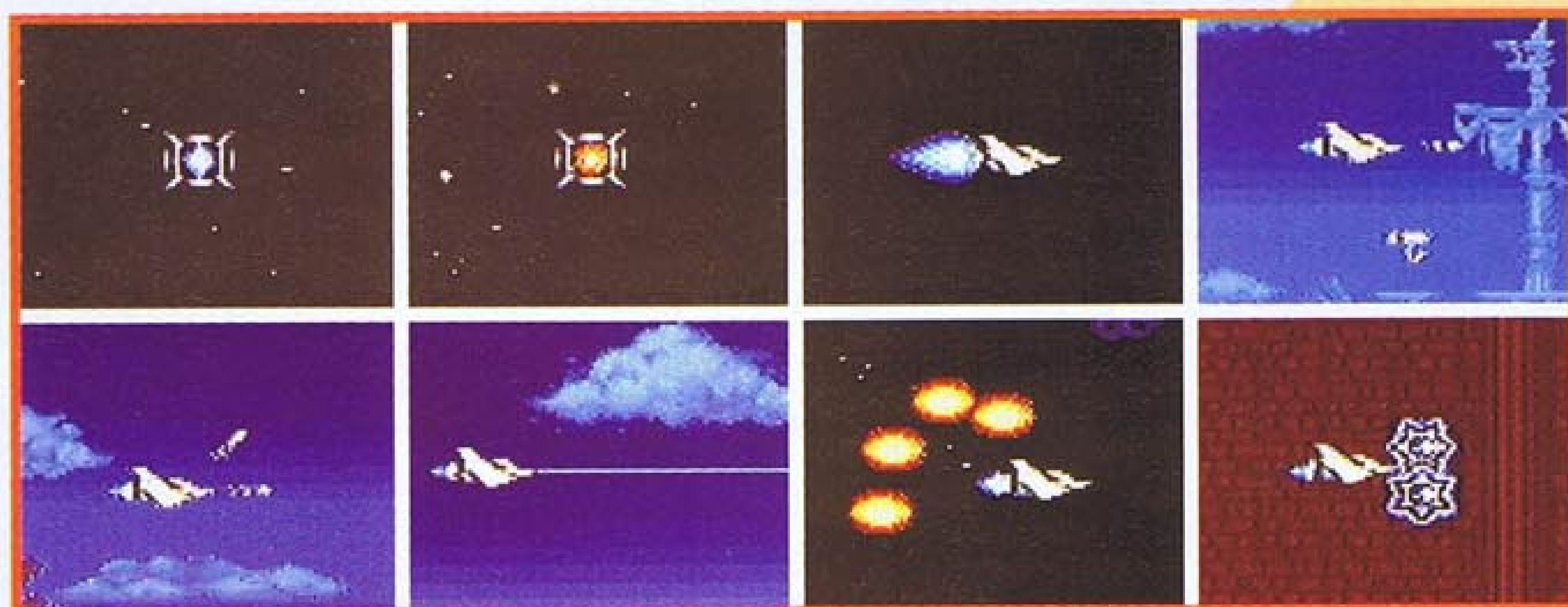
• **Misil** (missile): Disparo raso que tiene la capacidad de andar por el suelo.

• **Doble** (double): Permite que tu nave dispare en dos direcciones: de frente y en diagonal-arriba.

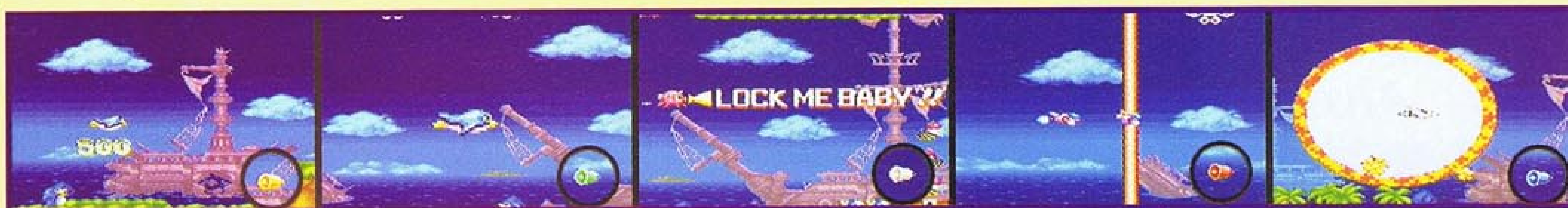
• **Laser** (laser): Lo propio.

• **Opción** (option): Bola de fuego que dispara lo mismo que tú y te sigue a todas partes. Podrás almacenar hasta cuatro de estas bolas.

• **Escudo** (shield): Protege al Vic Viper de un número limitado de ataque frontales.



¿DÓNDE HE OIDO YO ESAS CAMPANAS?



Algunos enemigos no sólo sueltan armas al morir. También campanas. Estos «ding-dong» que **inicialmente son amarillos, cambian de color** a medida que los disparamos. A continuación te contamos qué clase de poderes otorga cada color. Para que puedas elegir.

• **Campana amarilla**: Sirve para **aumentar la puntuación**. La primera que recojas te concederá **500 puntos**. La siguiente **1.000**, después **2.500**, **5.000** y **10.000**. Pero si se te pasa alguna, esta serie se romperá y tendrás que comenzar desde los 500 puntos.

• **Campana verde**: Hará que tu **tamaño aumente** considerablemente y así puedas **golpear** a tus enemigos **con el cuerpo**. El único problema es que todas las **armas permanecerán inactivas** mientras dure el efecto.

• **Campana blanca**: Te prestará un **megáfono** con un increíble poder de destrucción. De él saldrá un **torrente de letras** que acabará con todo bicho viviente. Durante el tiempo que dure este poder, sólo podrás **usar los misiles**.

• **Campana roja**: Permite hacerse con **tres misiles** «plumero de mamá». Al presionar el **botón rojo** saldrá uno de ellos, que se **extenderá de arriba a abajo** de la pantalla para acabar con cualquier enemigo que le plante cara.

• **Campana azul**: Si coges la campana cuando tenga este color obtendrás una **superbomba**. Con ella podrás eliminar a **todos los villanos** de la pantalla.

• LOS RIVALES

Un Gato muy Batallador



Capitán Pingüinosky III



Chinchilla Rika



Aguila con Cerebro de Alcornoque



Los Labios Carnosos



Como todo en este cartucho, los **enemigos** de fin de fase son bastante **extraños y** están igual de **locos**. Pero aún así, son muy **difíciles de eliminar**. Si quieres conocer todo acerca de ellos, incluso sus secretos más íntimos, no dejes de leer este texto:

• ***Gato Batallador:*** Podrás encontrarlo hacia la **mitad del primer nivel**. Se trata de un experimento genético o mezcla entre barco y gato. Con un poco de **habilidad**, no dará problemas.

• ***Capitán Pingüinosky III:*** Este capitán de tres cuartos tratará de demostrar su bravura impidiendo que sobrepases **la primera fase.** Para ello se ayudará de unos **pajarracos** que **deberás eliminar** si quieres llegar hasta su punto débil, el **ombligo**.

• ***Chinchilla Rika:*** Es la bailarina principal del circo de Parodius que se encuentra en la **segunda fase**. No podrás matarla, por lo que tan solo deberás **esquivarla** pasando **bajo sus piernas**, hasta que desaparezca de tu vista.

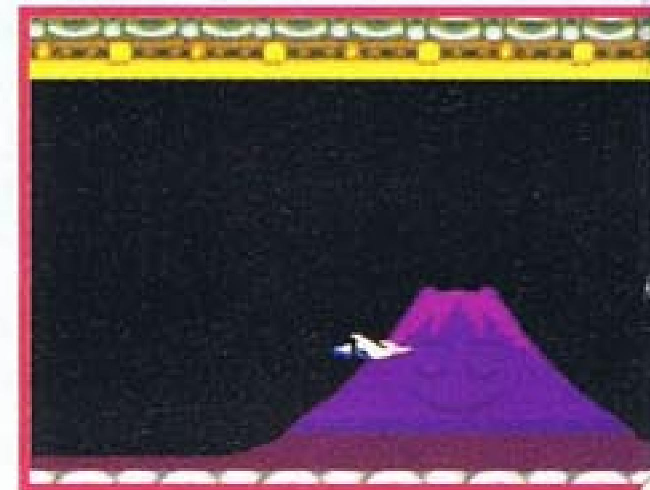
• ***Aguila con Cerebro de Alcornoque:*** Para **desplumar** a este enorme pajarraco -primo de la mascota de Los Angeles 84- y poder pasar el **segundo nivel**, deberás dirigir tus disparos hacia su **pico**.

• ***Los Labios Carnosos:*** Después de sobrepasar un **tercer nivel** plagado de columnas y lacasitos, deberás enfrentarte a **ocho terribles bocas**. **Dos consejos**: cuidado con sus múltiples **dentaduras postizas**, y utiliza preferiblemente un arma que **dispare hacia atrás**.

• ***Fat Honda:*** ¿Os suena este apellido? Seguro que si, ya que estamos ante el **hermano**, no gemelo, del **famosísimo luchador** del Street Fighter II, Edmond Honda. Refugiado en un territorio de volcanes, aquí el amigo **utiliza sus golpes** para hacer que te **caigan del techo** todo tipo de bichos y así impedir que culmines la cuarta fase. **¡Cuidado con el cartel de Konami!**

• ***Gigante Luchador Cabeza de Piedra:*** Será el único enemigo al que te enfrentarás en el **quinto nivel**. Y podrás verle **dos caras**: la de **nave espacial** repleta de compuertas y cañones, y la de **cabeza** solitaria que escupe cohetes por la boca. **Apunta a sus preciosos ojos**.

Fat Honda



Gigante Luch de Piedra





El Cerebro de de Pinball



Chicabombón



MÁS GRANDES



ador Cabeza





la Máquina



• *El Cerebro de la Máquina de Pinball:* Después de atravesar la gigantesca máquina de pinball de la **fase sexta,** tendrás que **destruir un cerebro** que ,además de disparar rayos laser, está provisto de unos **tentáculos**. Para llevar a cabo esta misión, deberás **disparar a su centro neurálgico cada vez que se abra**.

• *Chicabombón:* También conocida con el nombre de «**Matajavi**» en honor al primer hombre que hipnotizó, esta mujerzuela tratará de impedir tu paso al **octavo nivel**. Para ello se valdrá de su capacidad de **crear cerdos encerrados en burbujas**. Afortunadamente tu no te llamas Javier, así que **no te será difícil derrotarla**.

• *Pez Queñín:* Se trata de un **pez verdoso** repleto de púas que te espera al **final** de la **fase octava**. Tiene la peculiaridad de que cada vez **se va haciendo más y más grande**, hasta que estalla. Si permaneces a la altura de su boca, cerca de él, sus púas **pasarán por encima y debajo** de ti, sin llegar a tocarte.

• *Las Sombrillas Locas:* Vale, no son muchas, pero no me negarás que tienen un **tamaño considerable**, ¿verdad? Bueno, pues no te asustes cuando las veas en el **nivel 9** y ármate de paciencia y valor, porque su **locura** y las **calaveras** que la protegen van a darte muchos **digustos**.

• *Ukiyoe Dame:* Bajo este extraño nombre se esconde el espíritu de una bruja japonesa que gobierna el **lúgubre cementerio** de la **novena fase**. Aparece **escondida tras una nube** y ,al hacerse visible, comienza a **lanzar fuego** hasta que acabas con ella. ¿Cómo? Disparando justo a **la perla que adorna su pecho**.

• *El Gran Pulpón:* Tras atravesar el nivel diez, que está plagado de duchas donde los animalejos se lavan, te encontrarás con este gran enemigo. Al igual que sus secuaces, le **pillarás en pleno acto de aseo**. De ahí que las **armas que emplee sean pompas de jabón**.

Después de derrotar a estos gigantescos bichos deberás **atravesar un nuevo nivel** hasta llegar al lugar donde **está retenido** el padre de Parodius. Si consigues realizar esta hazaña, **habrás limpiado el nombre del padre** del protagonista y, bueno, salvado al mundo del **Gran Pulpón. ¡Suerte!**

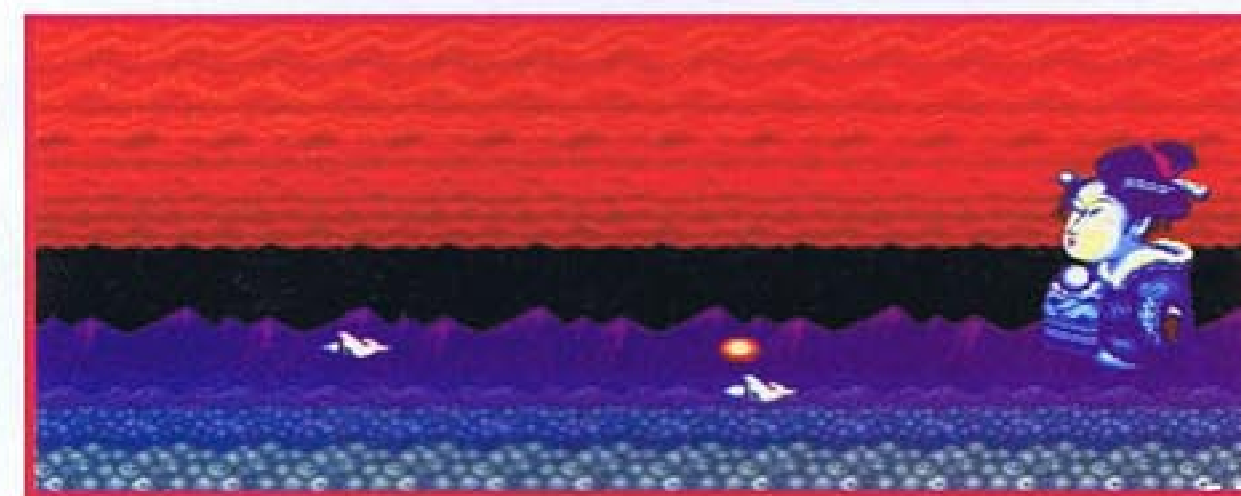
Pez Queñín



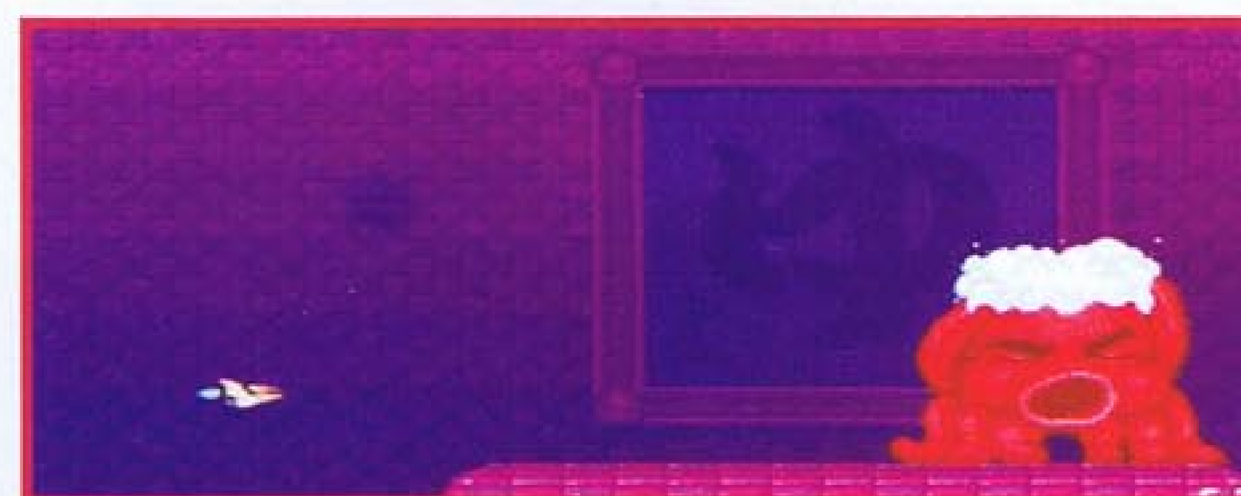
Las Sombrillas Locas

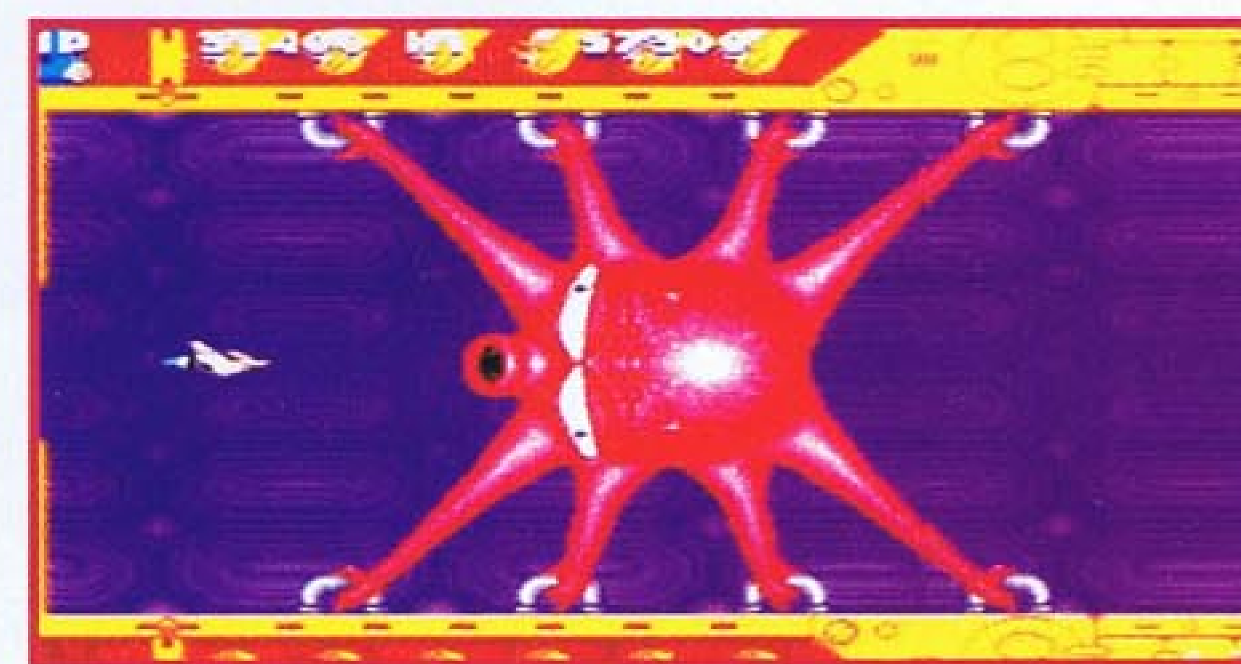


Ukiyoe Dame

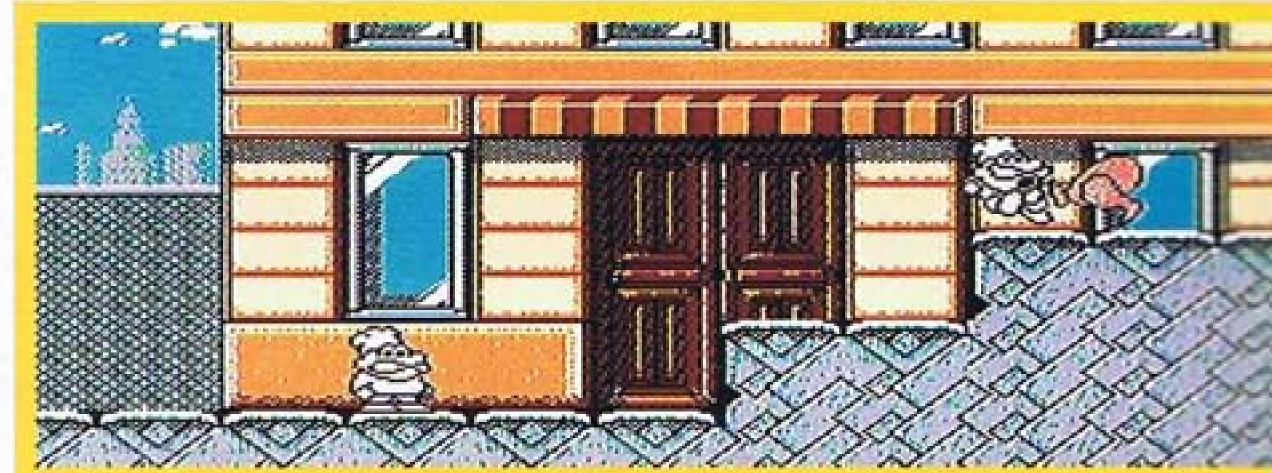


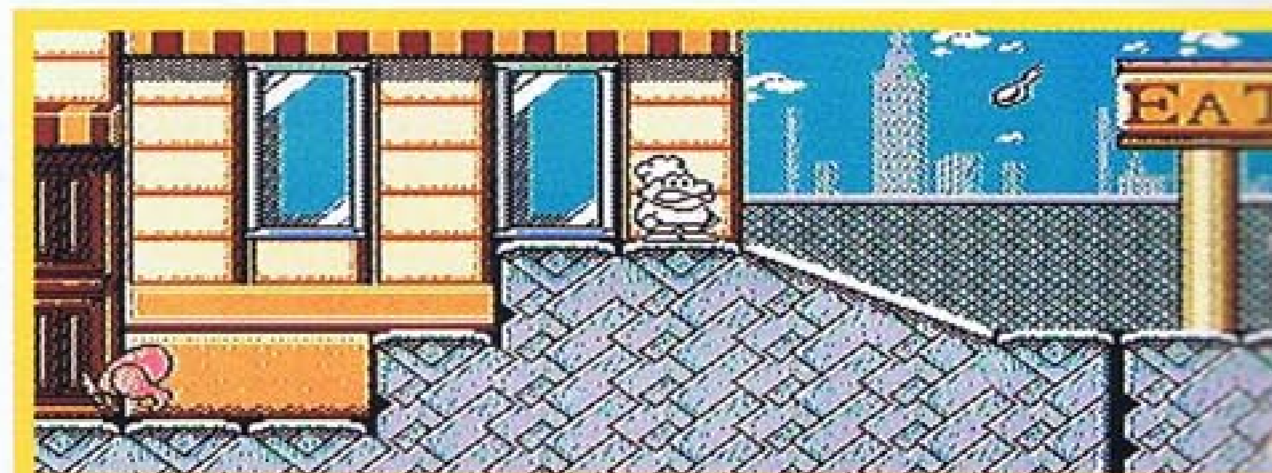
El Gran Pulpón









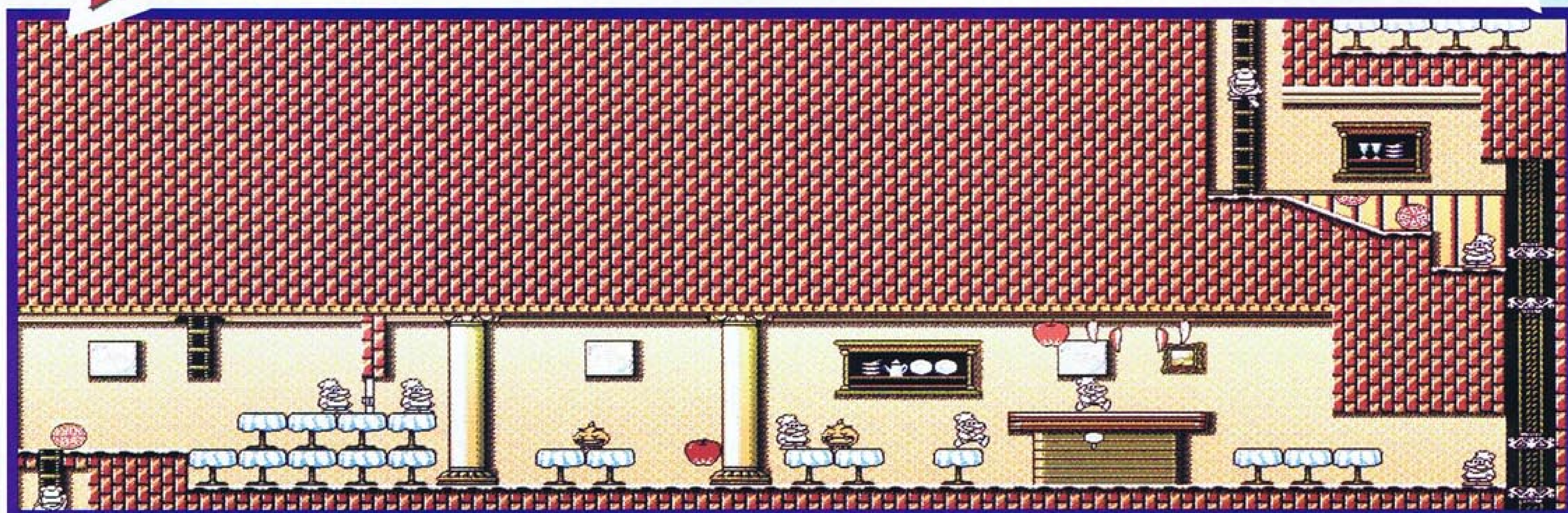


Cuando todo el mundo pensaba que no quedaba nada por inventar en el mundo de los videojuegos, cae en nuestras manos este simpático Panic Restaurant. Un juego que desborda buen humor y ganas de agradar, basado en una idea de «cocinillas» sin escrúpulos y agresivos.

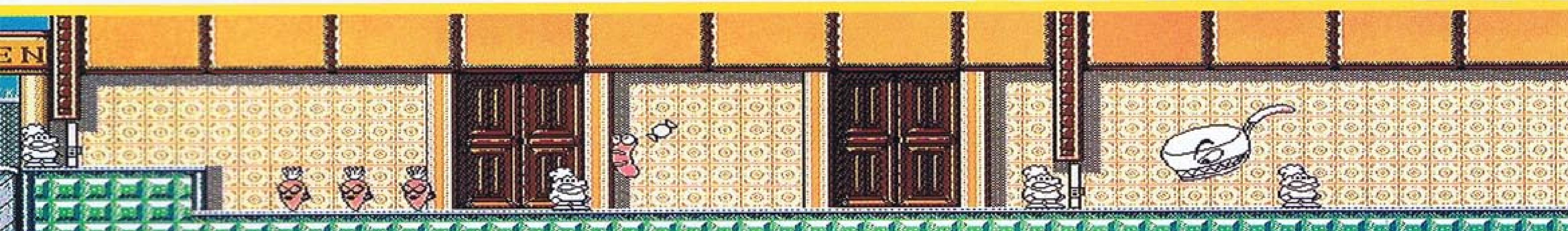


Panic Restaurant

por David García







HOY, COCINO YO

El **restaurante de Cookie** era un **sitio tranquilo**. Uno de esos lugares en los que apetecía pasar una agradable velada junto a excelentes platos. Agradable... hasta que las cosas cambiaron. Porque cuando Cookie fichó al **nuevo cheff**, de nombre **Ohdove** y dos caras: una para engañar y la otra para cocinar mal, el negocio se vino abajo. Poco a poco, el cheff loco y sus comidas se fueron **adueñando** del restaurante y no había persona con dos dedos de frente que se atreviera a entrar allí. El panorama era desolador: perritos calientes que corrían, trozos de manzana que volaban. Y ya estaba bien. Había llegado la hora de **despedir a Ohdove**. Pero Cookie no había caído en que su ejército de alimentos le pondría las cosas muy difíciles. Ahora, con unos cuantos **utensilios** de cocina como armamento, Cookie debía recuperar su restaurante.

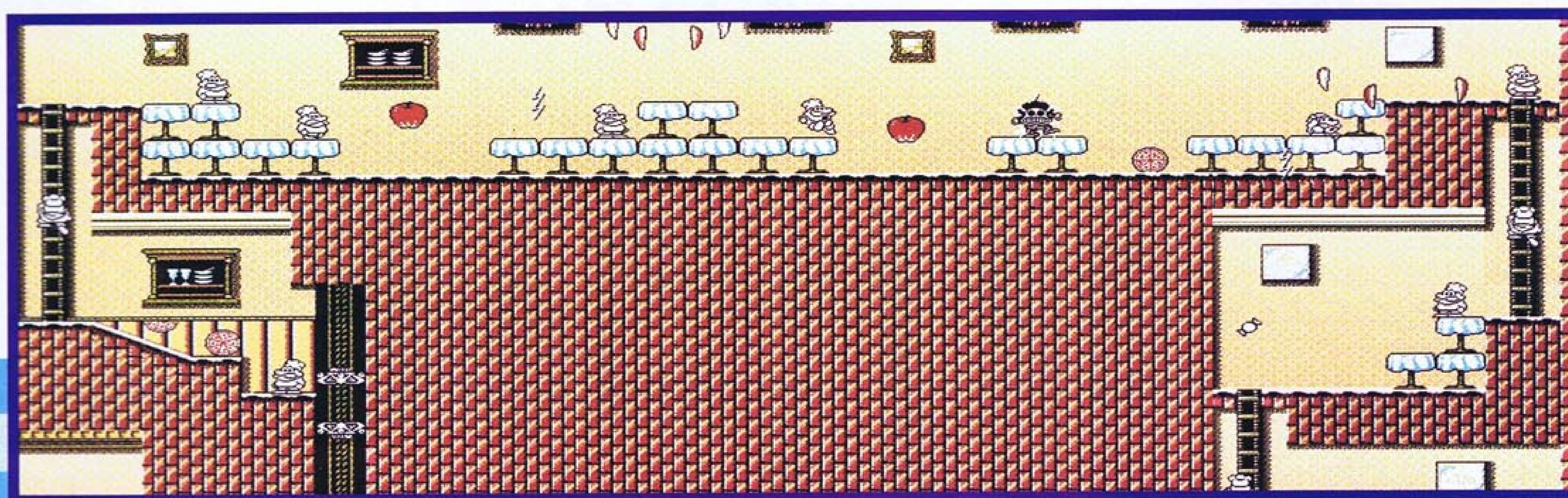
Fase 1: APPETITER ¡Al rico Aperitivo!

LUGAR: La calle del restaurante.

* **Pollos andantes**: Se acercan tranquilamente hacia ti con la intención de que les sirvas de guarnición. Un **golpecito de sartén** y adiós pollo.

* **Zanahorias**: Al principio sólo **asoman el cogollo**, pero en cuanto te acercas, salen a la superficie. Vale con **esquivarlas**.

* **Perritos calientes**: Dan **potentes saltos**, por lo que te aconsejamos que vigiles donde caen.



Fase 2: SOUP Mi sopa favorita

LUGAR: El interior del restaurante.

* **Flanes de huevo con patas**: Son muy **lentos** por lo que no te **costará ningún trabajo** deshacerte de ellos.

* **Trozos de sandía**: Son peligrosos porque **ruedan** y además aparecen **inesperadamente**. **Permanece atento**.

* **Vinagreras**: Parecen adormiladas, pero si las tocas, **perderás un corazón**. Al primer golpe las **despertarás** y caminarán de forma nerviosa. Al segundo, **acabarás** con ellas.

* **Manzanas**: Cuidado con ellas. Son lo **más peligroso** de esta fase. Aparecen en **cualquier lugar** y se dividen en **gajos** que se esparcen por la pantalla. Debes evitarlos porque son **indestructibles**. **Espera a que exploten** y luego muévete para evitar que te alcancen.

* **Lámparas lanzarayos**: Están colocadas en **el techo** y **disparan rayos** contra el suelo. **Espera** a que lancen su carga y luego pasa. Aviso: **Hay tres consecutivas**.

Fase 3: SALAD Ensalada de enemigos

LUGAR: Cocina del restaurante.

* **Perritos calientes**: Echa un ojo a la segunda fase. Y verás.

* **Huevos fritos**: Se acercan a ti con el objetivo de **convertirte en pan** con el que mojar... la yema.

* **Agua hirviendo**: Si **caes en sus fauces**, perderás una de tus vidas de forma directa, es decir, no un corazón como si fuera otro enemigo, sino una **vida entera**. Una buena táctica consiste en **saltar de burbuja en burbuja** antes de que desaparezcan.

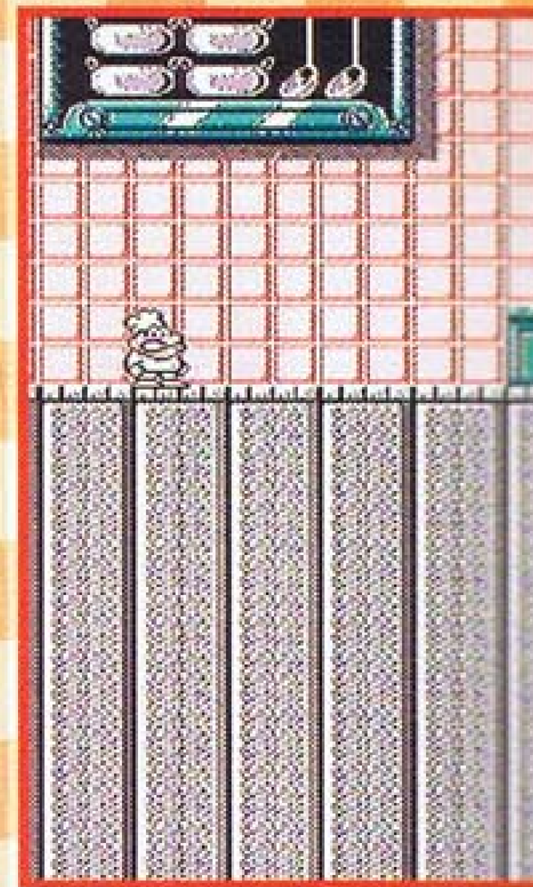
* **Tazas**: Son **peligrosas** porque puden ir tanto por el techo como por el suelo. **No las pierdas de vista**.

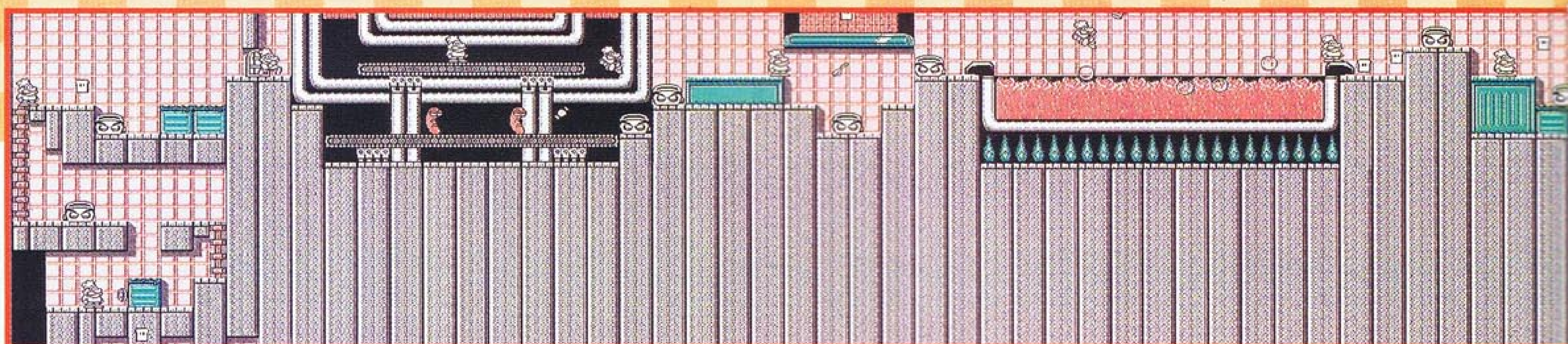
* **Cintas transportadoras**: La cinta suele **correr en sentido contrario al de tu avance**, por lo que te **costará** caminar sobre ella.

* **Fuegos**: Salen de las **placas metálicas**, pero lo malo es que no sabrás cuándo. Lo único que podemos decirte es que **hay un sólo fuego por cada placa**.

* **Cacerolas cabreadas**: Atacan, a mala idea, **lanzándote lo que cocinan en su interior**.

* **El ascensor**: Es la **tapa de una olla** que asciende peligrosamente gracias al efecto de la presión. Si **caes en el recipiente** cuando no esté la tapa, **perderás una vida completa**.







QUIERO TENER MIS PUNTOS

En determinados momentos del juego **verás unas escaleras** que para tu sorpresa no conducen a ningún piso superior, sino a unas atractivas **pantallas de bonus**. Dichas fases, por cierto riquísimas, pueden ser de **dos tipos**:

• La **primera** va de una **mano mecánica** que debe atrapar la mayor cantidad posible de **peces saltarines**. Ten cuidado, porque si por equivocación atrapas a un **pez negro,** habrá acabado la fase.

Por cada pez nos **obsequiarán con 100 puntos**.

• La **segunda** modalidad de bonus es muy similar, sólo que esta vez deberemos **recoger unos huevos ayudados por una sartén**. En este caso, **coger una bomba, en lugar de un huevo**, provocará el final anticipado de tu brillante carrera.

La **fase de los peces** está en los **niveles 2 y 5**; y la de los **huevos en el 3 y 4**.

Última advertencia: **No es obligatorio hacer esta fase de bonus.** Si quieres más información, echa un vistazo a las pantallas que tienes arriba.

UNA MONEDA, UNA PARTIDA

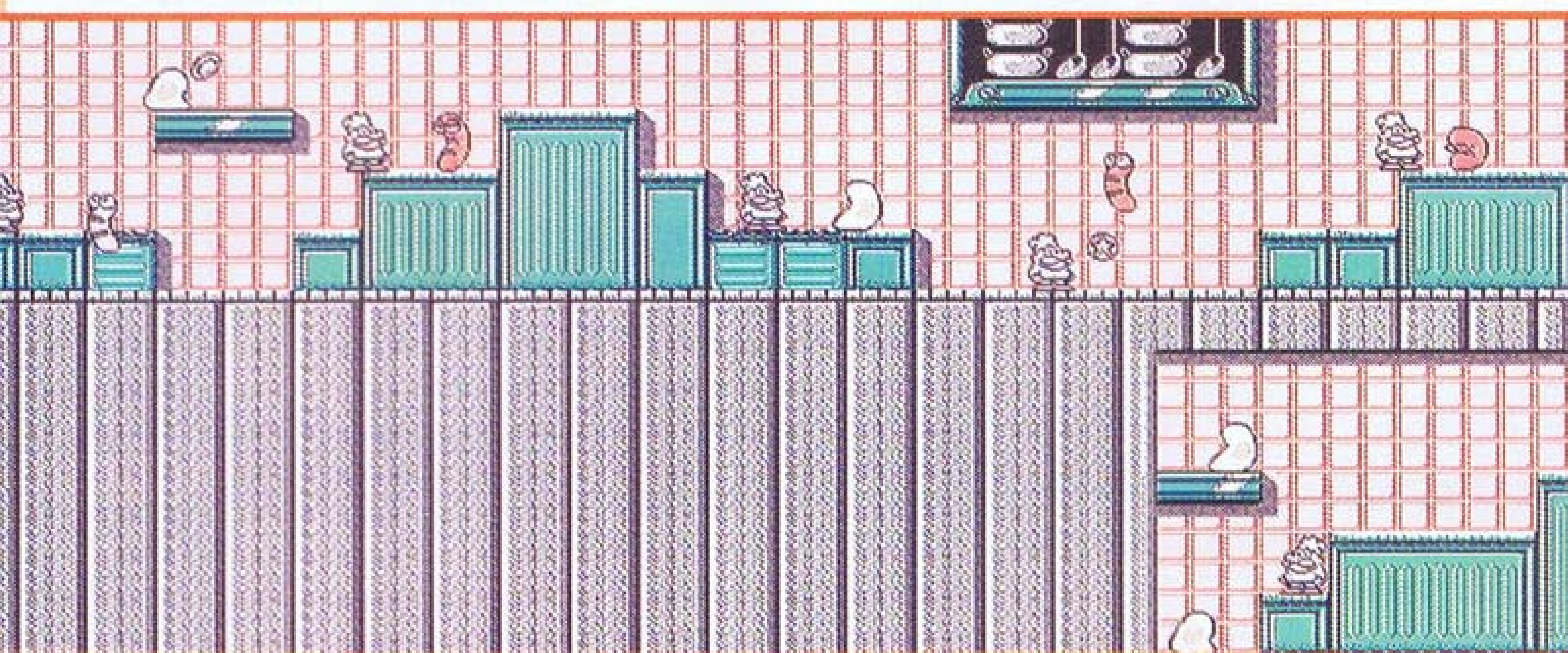
Habrás observado que **al eliminar a ciertos enemigos**, éstos desprenden una **moneda** que aparentemente no tiene ninguna utilidad. Pues bien, sí que la tiene. Porque si logras **acabar alguno de los niveles con varias monedas** -una es suficiente-, entrarás en una **curiosa fase de bonus** basada en el **famoso juego de las tres en raya** y cuyas bases son más o menos:

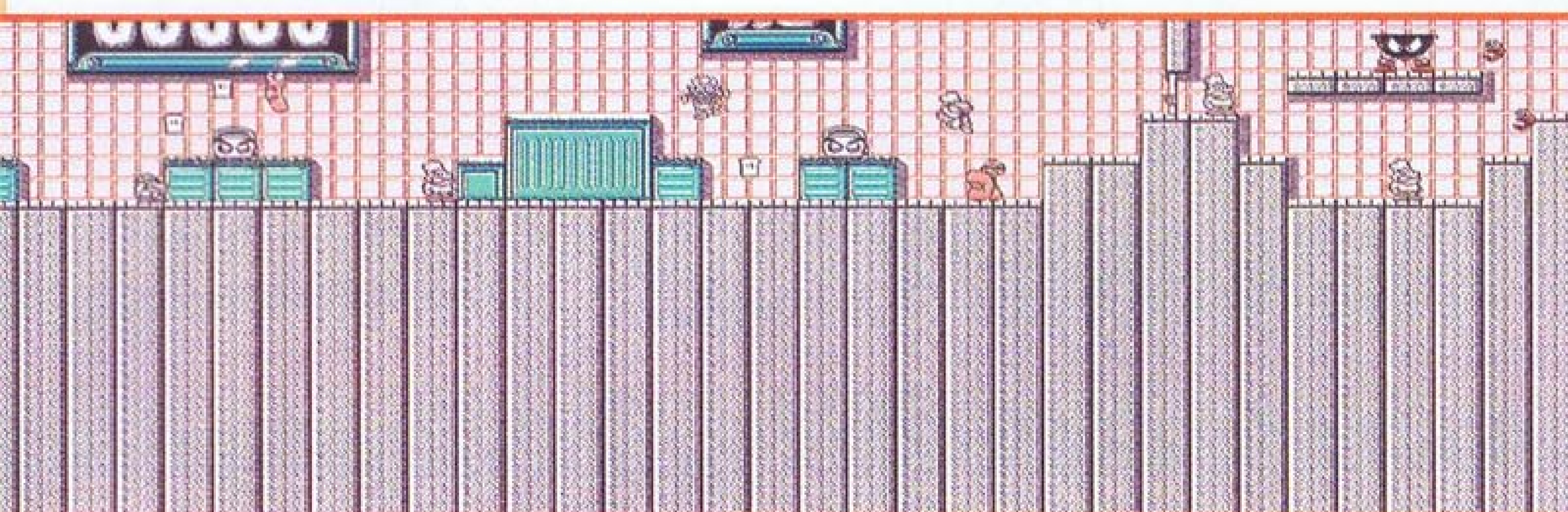
• Por cada moneda que **«eches a la máquina»**, tendrás opción a hacer tres en raya. Puedes conseguir **varios premios a la vez,** ya que es posible hacer 3 tres en raya en horizontal y dos en diagonal (cuadrícula de tres por tres), es decir, cinco, por lo que el número máximo de monedas que puedes apostar a la vez es, como ya habrás supuesto, cinco.

• Los premios a los que optas son:

Tres "$"................................... 10.000 puntos
Tres caramelos......................... Un corazón vacío
Tres gorros............................... Una vida extra
Tres piruletas........................... Pleno y sorpresa







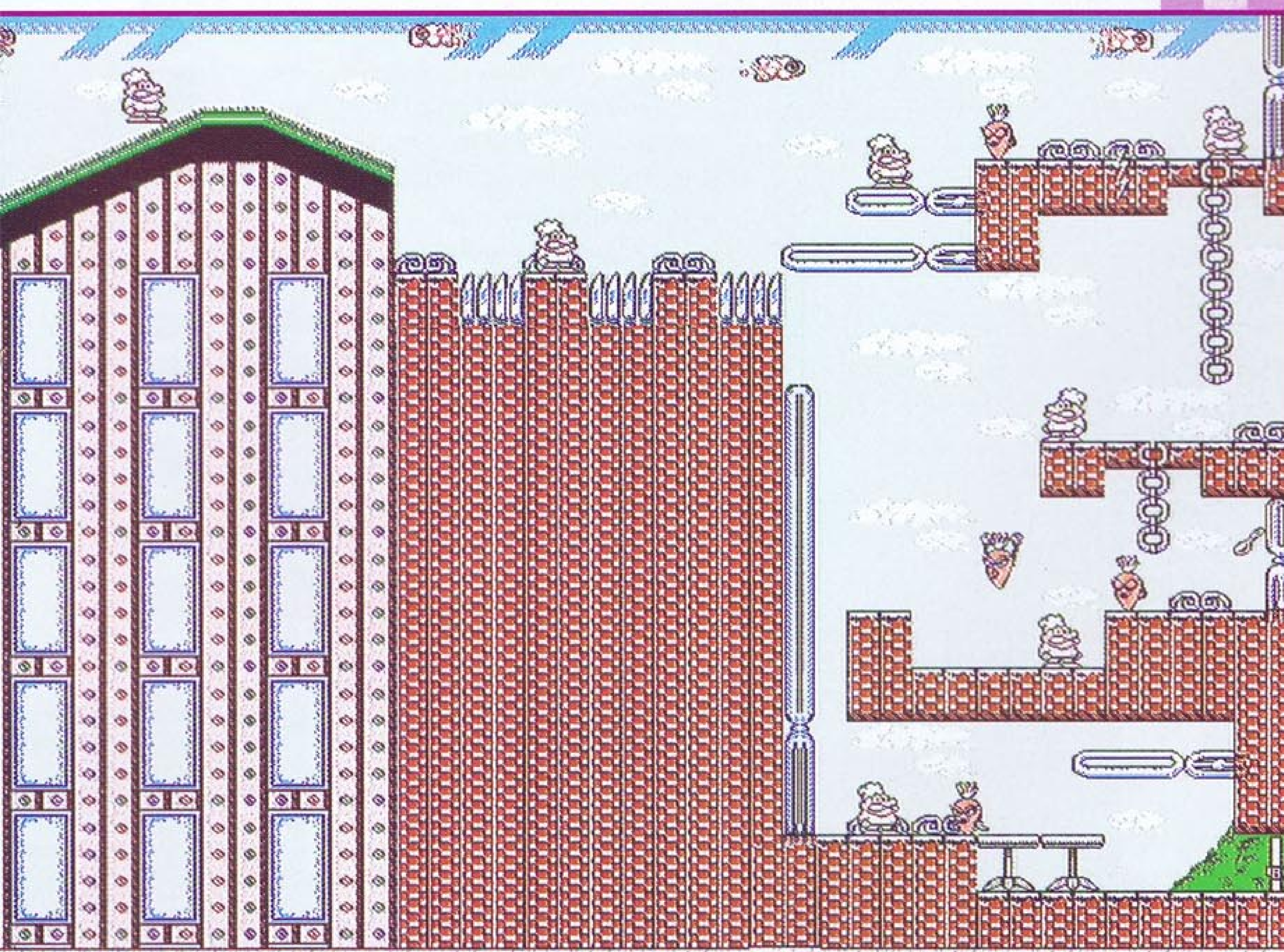


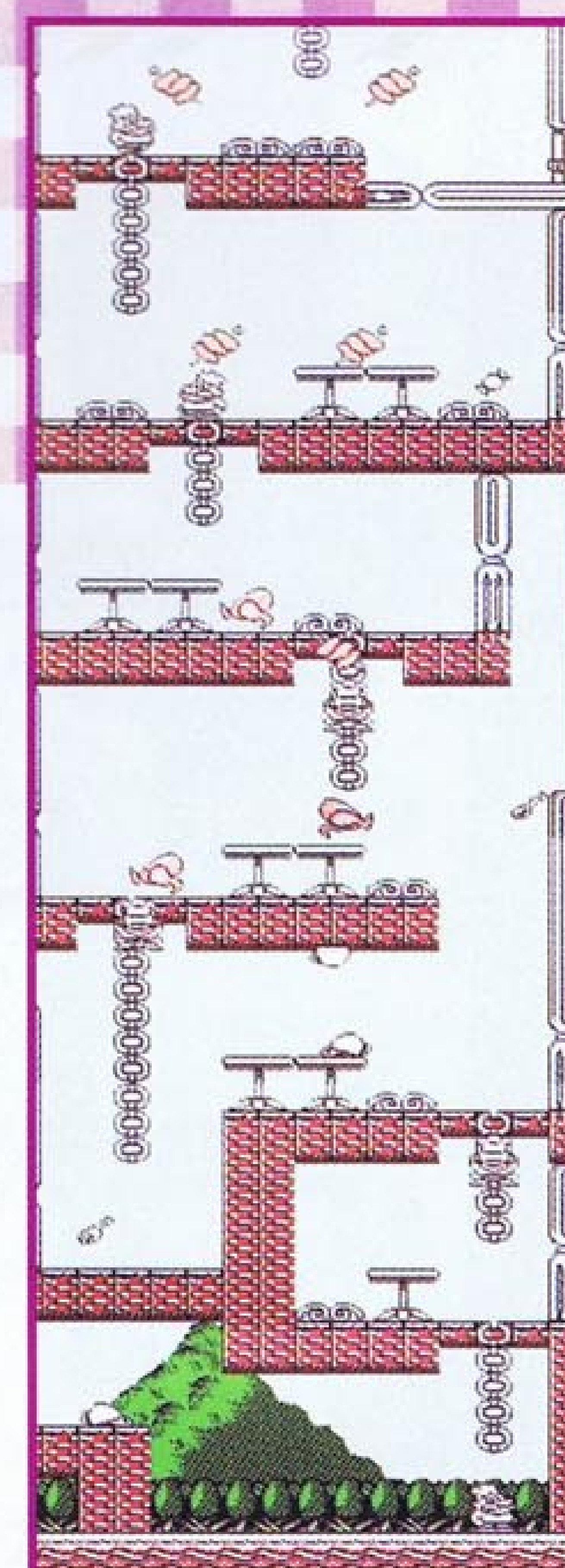
¿Quién le iba a decir a Cookie que se iba a meter en un lío de cocina semejante?

Fase 4: FISH El Pescador...

LUGAR: Terraza de verano.

* **Zanahorias**: Repasa la fase 1.
* **Pollos andantes**: Lo mismo.
* **Tazas**: Echa un ojo a la fase 3.
* **Pinchos morunos**: Cuidado con estos **salvajes** de la cocina, porque no dudan en atacarte en cualquier momento, desde **el cielo y en diagonal**. **Espera** a que se lancen para **evitarlos**, pero procura no **ponerte en su diagonal** de acción o no tendrás tiempo para huir.
* **Sillas de camping**: Están **junto a las mesas**. **No te acerques** a ellas demasiado o te darán unos buenos toques. **Avanza despacio** hasta que salten y te **dejen el camino libre**.
* **Nubes tormentosas**: Se mueven por la **parte alta de la pantalla** y se dedican al **lanzamiento de rayos**. No permanezcas mucho tiempo bajo ellas o sufrirás las consecuencias.
* **Cuchillos afilados**: Recuerda que siempre **hay que saltar sobre ellos. Si los tocas,** adiós a la vida.





LO QUE TODO CHEF DEBE LLEVAR ENCIMA

Estos **utensilios** de cocina servirán a Cookie como **armas indispensables** para luchar contra los alimentos mutantes de Ohdove. Tales objetos se encuentran **dispersos** por todo el restaurante y ni que decir tiene que cada uno tiene sus propias características. Los vemos:

• **SARTÉN**: Es el **arma básica**, es decir, con la que apareces. **No se va** en ningún momento, aunque mueras.Tampoco es que sea demasiado **efectiva,** debido a su pequeño tamaño, pero cumple su papel.

• **CUCHARA**: Tiene un **mayor alcance** ya que es algo más grande. Encontrarás **varias a lo largo** del juego. Haz el favor de cogerlas y usarlas.

• **CARAMELO**: **Recarga la energía de uno de tus corazones**. Pero hay muchos, así que no te despistes.

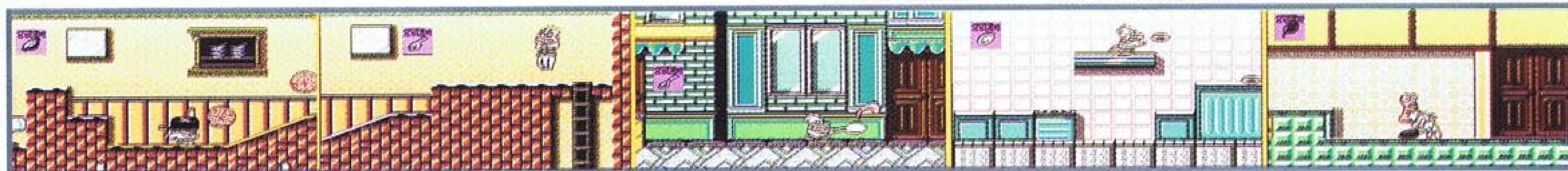
• **CACEROLA**: Se trata de una **cacerola negra con una gran asa** y un aspecto tétrico. **Cookie debe ponérsela a modo de sombrero**, y aprovechar su **giro constante** para eliminar a todo el que ose acercarse. Sin duda es el **arma más efectiva**, pero tiene un pequeño inconveniente : **sólo dura unos segundos**. ¿Suficiente?

• **TENEDOR**: Es algo así como un **saltapic** -conocido juguete australiano- sólo que en vez de muelle tiene **pinchos**, de ahí que **todo sobre lo que salte quede patas arriba** y destrozado.

• **PLATOS**: Es el **único objeto que se puede lanzar**. Aprovéchalos porque son **muy útiles** pero, como todo lo útil, **bastante escaso**.

• **GORRO DE COCINERO**: Adornan con una **bonita vida extra** la cabezota de nuestro amigo.

• **PIRULETA**: **Recarga de vida todos los corazones** que tengas vacíos.





Fase 6: DESERT ¿Y de postre?

LUGAR: La despensa.

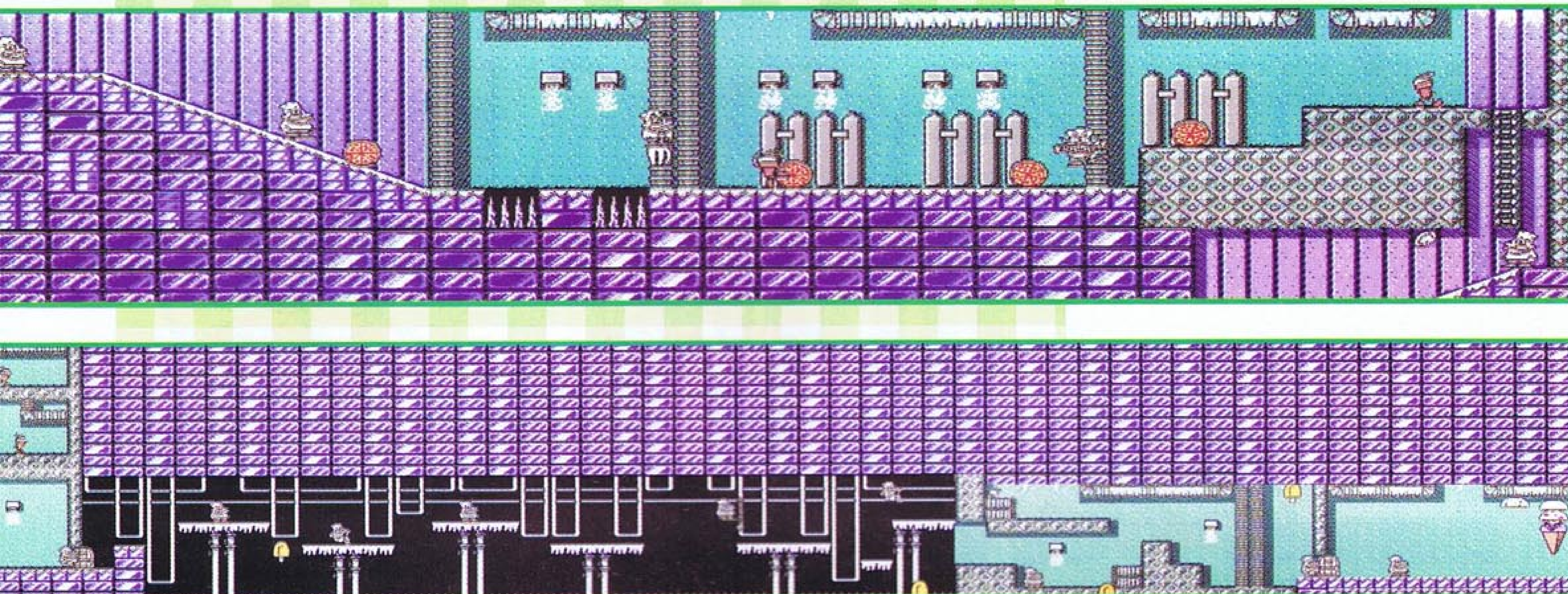
* **Pinchos morunos**: No te vendría mal echar un vistazo a la fase 4.

* **Calabazas volantes**: Como su propio nombre indica, **vuelan, y mucho**. Por ello son **casi imposibles de eliminar. Lo mejor será que intentes evitarlas.**

* **Lanzas: Salta sobre ellas si no quieres perder una vida completa.**

* **Palilleros**: Lanzan **palillos a distancia** sin importar lo que haya cerca. **Podrás rechazarlos si usas el arma** que tengas en ese momento -el nombre es lo de menos-. **Si te agachas en el momento justo** también podrás esquivarlos. En todo caso, **ten mucho cuidado con ellos**, son probablemente **el enemigo más peligroso de todo el juego**, y en esta fase **abundan**.





Fase 5: MEAT Buenas Carnes

LUGAR: Las cámaras frigoríficas.

* **Trozos de sandía**: Ya te los hemos destripado en la fase 2.
* **Copas de helado**: Se desplazan patinando artísticamente y atacan con **frialdad**.
* **Pinchos de hielo**: **Debes saltarlos**. Su contacto te **restará una vida**.
* **Gases tóxicos**: Son **nubes de gas** que salen de los bordes de las paredes. Te resultarán **fácilmente identificables** porque los **conductos del gas** saltan a la vista.
* **Polos**: **Surgen de las profundidades** de forma inesperada.
* **Estalactitas**: El más **mínimo contacto** con ellas y **despídete de una vida**. **No saltes cuando estés bajo ellas**. El problema es que si te da algún otro enemigo, saltarás y perderás una vida. Así que, **no pierdas detalle**, ni te dejes empujar.
* **Plataformas**: Debes encaramarte a ellas para pasar **un largo tramo de pinchos helados**. Cuidado con los **polos que pueden tirarte** al rostro, y hacer que te precipites sobre los **afilados trozos de hielo**.
* **Peces**: **Están colgados del techo** -como los murciélagos-, pero algunos se **desprenden cuando pasas por debajo**.

CONSEJOS Y TRUCOS

- No te lances a por las **armas especiales**. A veces **llegar hasta ellas es complicado** y no merece la pena arriesgar la vida. **Calcula los pros y los contras**.
- **Arriesga** un poco más **si se trata de un gorrito**. Una vida extra es algo importante.
- En la **fase de bonus de final de fase** no te juegues **cinco** monedas a la vez. Es difícil conseguir cinco premios simultáneamente. Apuesta mejor **dos o tres** monedas a la vez.
- En la **fase del hielo** (5) se puede **frenar de golpe** si te agachas -abajo en el pad-.
- **Recoge todas las monedas** que puedas y tendrás **más posibilidades de conseguir algún premio en la fase final**.



LOS PLATOS FUERTES

Al final de cada fase deberás medir tus fuerzas con un enemigo especial. Son los platos fuertes del día:

FASE 1: SARTÉN ENFADADA

Salta de un lado a otro de la pantalla. **Espérala en las esquinas** y atácala con fuerza. Se irá volviendo roja y explotará.

FASE 2: EL HORNO MICROONDAS

Gigantesco Horno que prepara unos suculentos pollos. Y **arma de doble filo** -horno y pollos- para Cookie. **Persíguelo y atízalo** tan fuerte como puedas.

FASE 3: PUCHERO NEGRO

Atacan tanto **el puchero,** que salta de un lado a otro, como **las gachas** que estaba preparando. Se impone una combinación **defensa-ataque**.

FASE 4: HAMBURGUESA FELIZ

Aprovecha los momentos en que el **pan se separa de la carne** y la dejan indefensa. Y es que pan con pan...

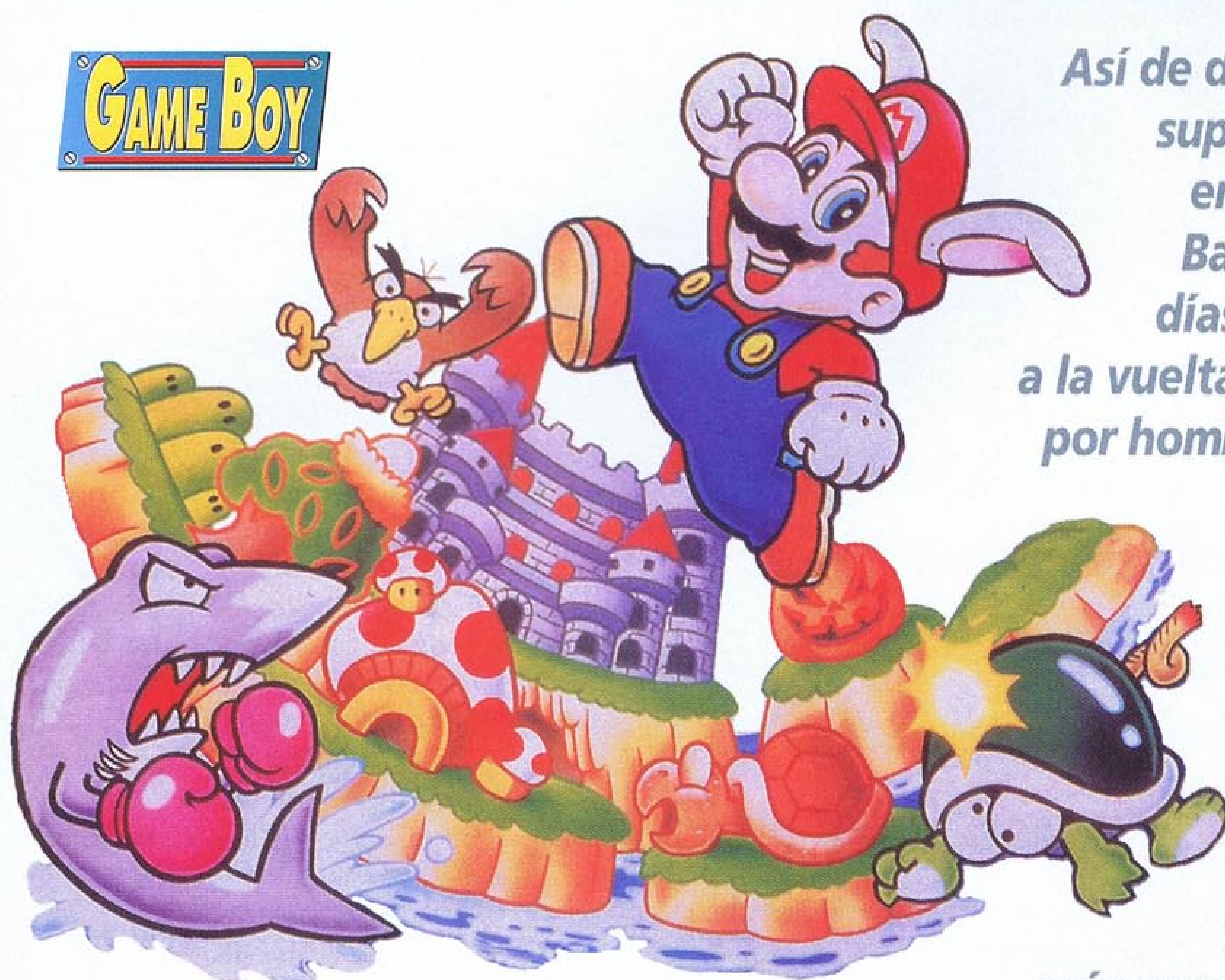
FASE 5: HELADO SABOR...

Primero te lanza los **trozos de helado y luego te ataca el cono**. Debes darte prisa y destruirlo antes de que acabe con las **tres filas de hielo,** con sus golpes.

FASE 6: OHDOVE EL GRANDE

Cookie y Ohdove van **montados en unas tazas** sujetas **a un globo** que asciende. **La taza de Ohdove es más veloz** pero tu puedes **lanzarle huevos** contra su globo hasta hacer que explote.

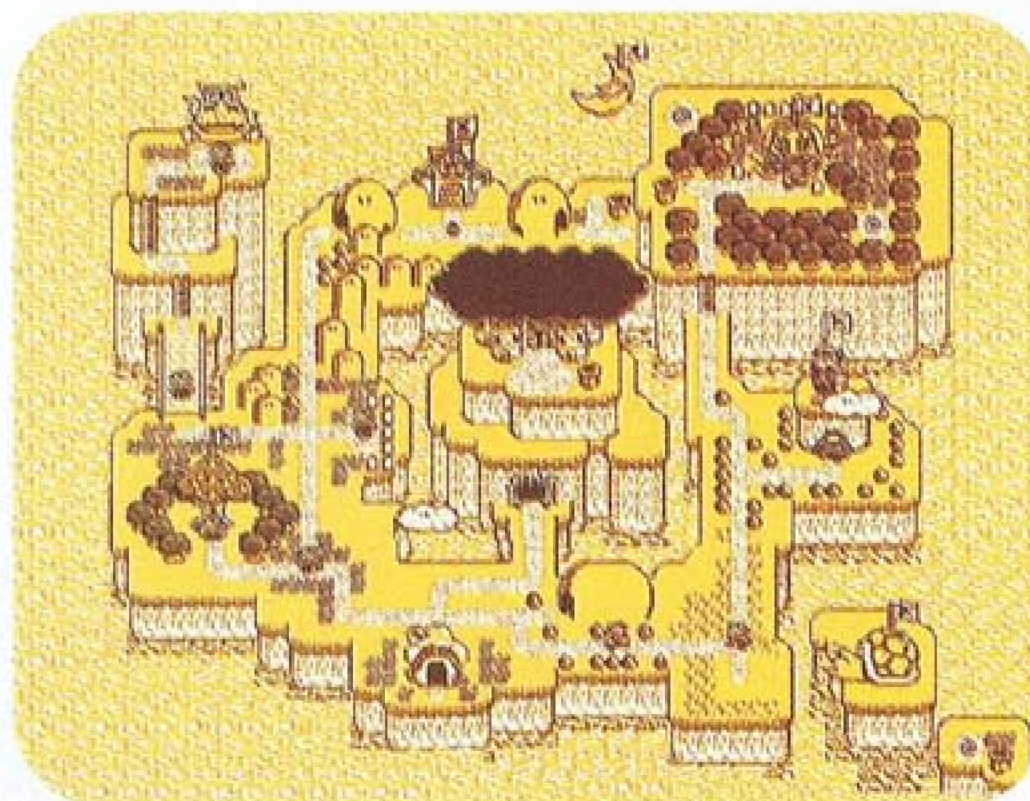
SUPER MARIO LAND 2



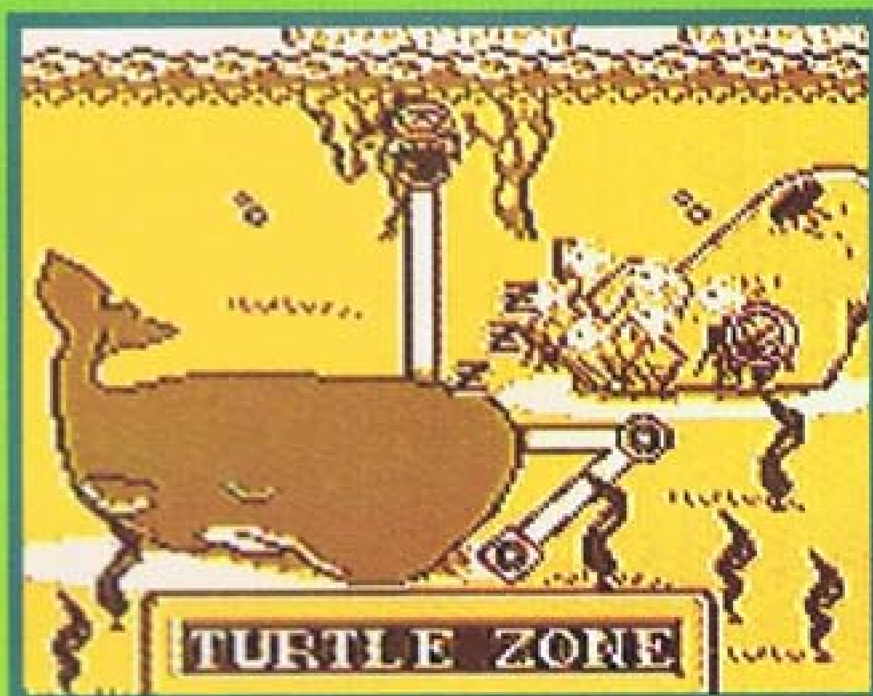
Así de duro es el oficio de superhéroe. Todo son envidias y rencores. Basta que faltes dos días de casa para que a la vuelta todo esté manga por hombro: enemigos por todas partes, tu país hecho un asco y en tu castillo, instalado tu otro yo en versión perversa. Hay mucho trabajo que hacer, así que «marios» a la obra.

por Max Coyote

El malvado Wario, que te guarda rencor por una pelea infantil, se ha propuesto amargarte la vida y se ha encerrado en tu castillo repartiendo a sus secuaces por más de **ocho zonas** grandes y alguna otra más pequeñita.Para poder entrar en el castillo y derrotarle, necesitarás **recorrer seis mundos** distintos, **derrotar a los enemigos finales** y **conseguir las monedas** que estos te



entregarán. Esta es la parte fea. La bonita es que para ayudarte hay un **montón de regalos** repartidos por ahí: setas de superpoderes, flores de fuego, zanahorias de vuelo, y muchas monedas. Cuando recolectes un buen número de éstas, podrás ir a la máquina tragaperras y probar fortuna: Con suerte te harás hasta con **99 vidas.** Dicho esto, vamos a dar un paseo por el mundo de Mario.

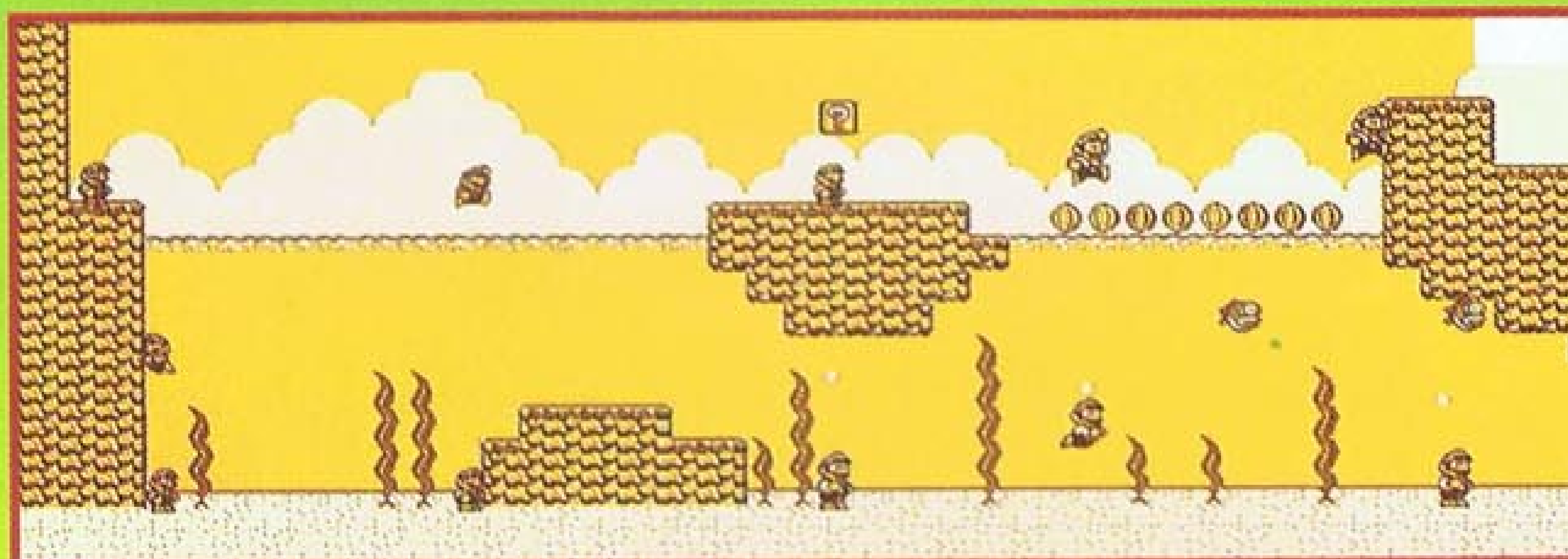


ZONA DE LA TORTUGA

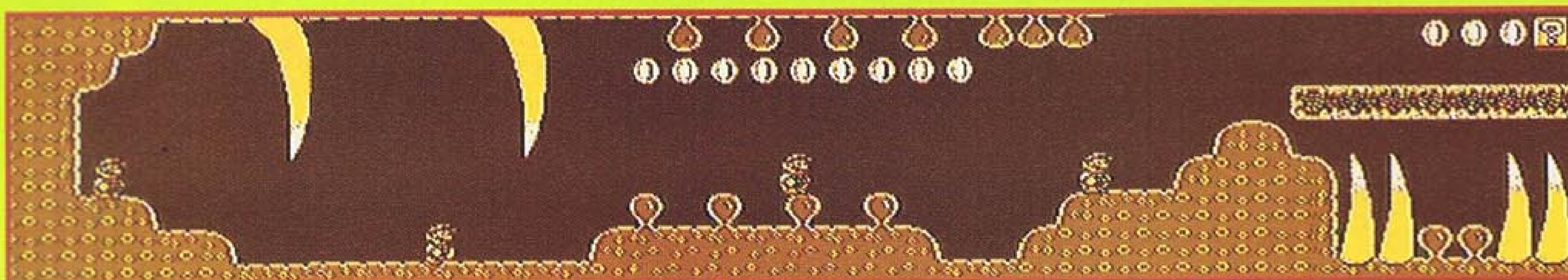
Si entramos por la boca de la ballena, apareceremos en una bella zona submarina en la que esperan tres pintorescos parajes.

La mar salada

El primero es una **fase marina** en la que todavía podremos ver el cielo azul y salir de vez en cuando a **recopilar moneditas o descubrir regalos ocultos**. Nuestros principales enemigos serán los miembros de la fauna típica de los mares: distintos tipos de **peces y** los temibles **tiburones**, que en cuanto nos descuidemos, hincarán el diente.

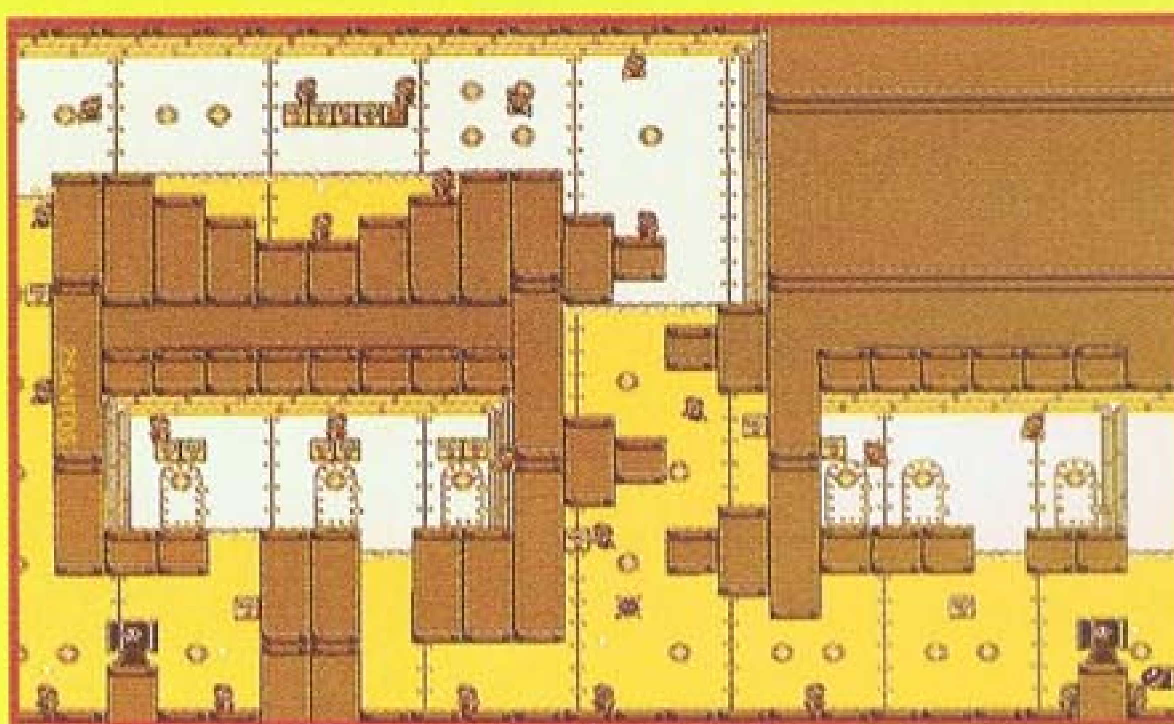


El vientre de la ballena



Deseoso por conocer las maravillas del mundo animal, decides dar un **paseo** aprovechando que la ballena duerme. Dentro, además de algún buzo despistado y otros seres marinos, te enfrentarás a los **afilados dientes** del cetáceo. Pronto encontrarás una **«Mario zanahoria»**, una **flor de fuego** y una **«Mario bolsa»** oculta entre dos de los **colmillos** superiores.

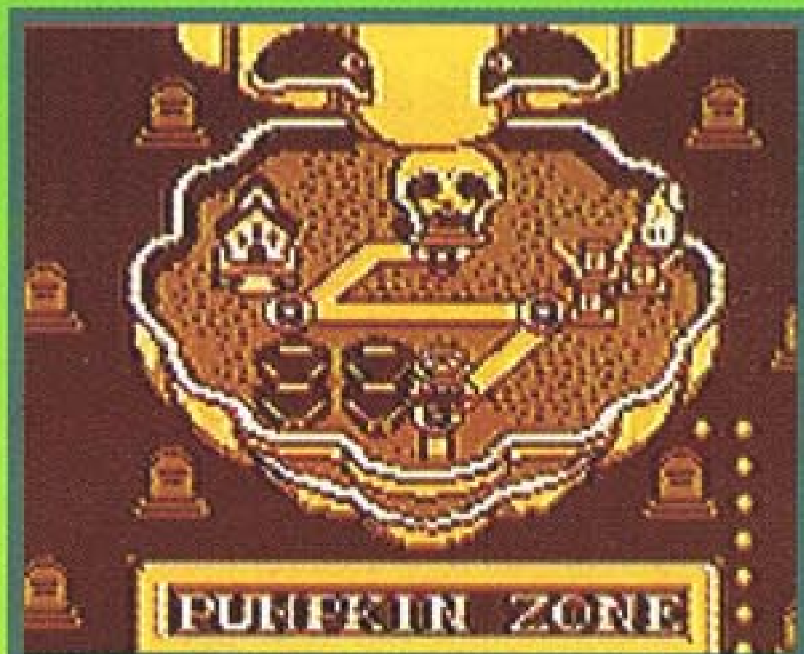
Entre los restos del naufragio



Entre **los camarotes del barco hundido** encontrarás **monedas** y **regalitos**. Después, tras tocar la **campana de la mitad de la fase**, te enfrentarás a un complejo **entramado de tuberías**. Fíjate bien por donde has ido y **visita todas las habitaciones**. Te espera una **«Mario bolsa» con monedas**.

El Calamar Baltasar

El enemigo final de esta submarina fase es un peligroso energúmeno cuya táctica de ataque es sumamente original. Toma nota: aquí el amigo va **liberando a sus crías de calamarcito y lanzándolas contra ti**. Procura **esquivarlas** y haz lo posible por mantenerte con la **cabeza fuera del agua** y **por caer encima** del calamar cada vez que intente ascender.

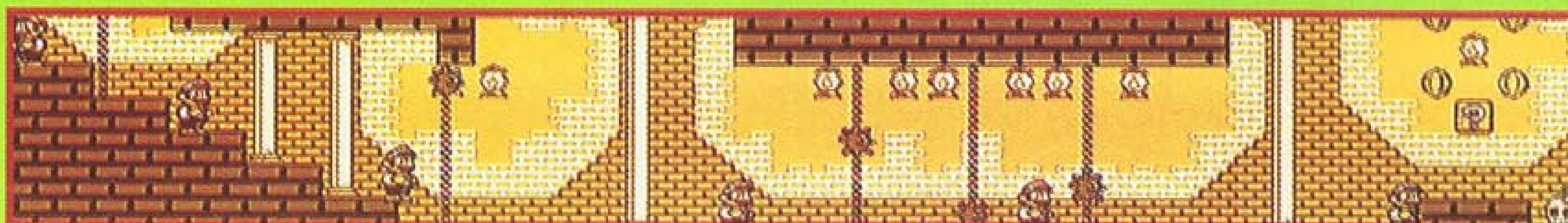


ZONA DE LA CALABAZA

Armado de valor, Mario se acerca a la casa del terror. Con los pelos de punta, el fontareno tendrá que atravesar cuatro fases distintas.

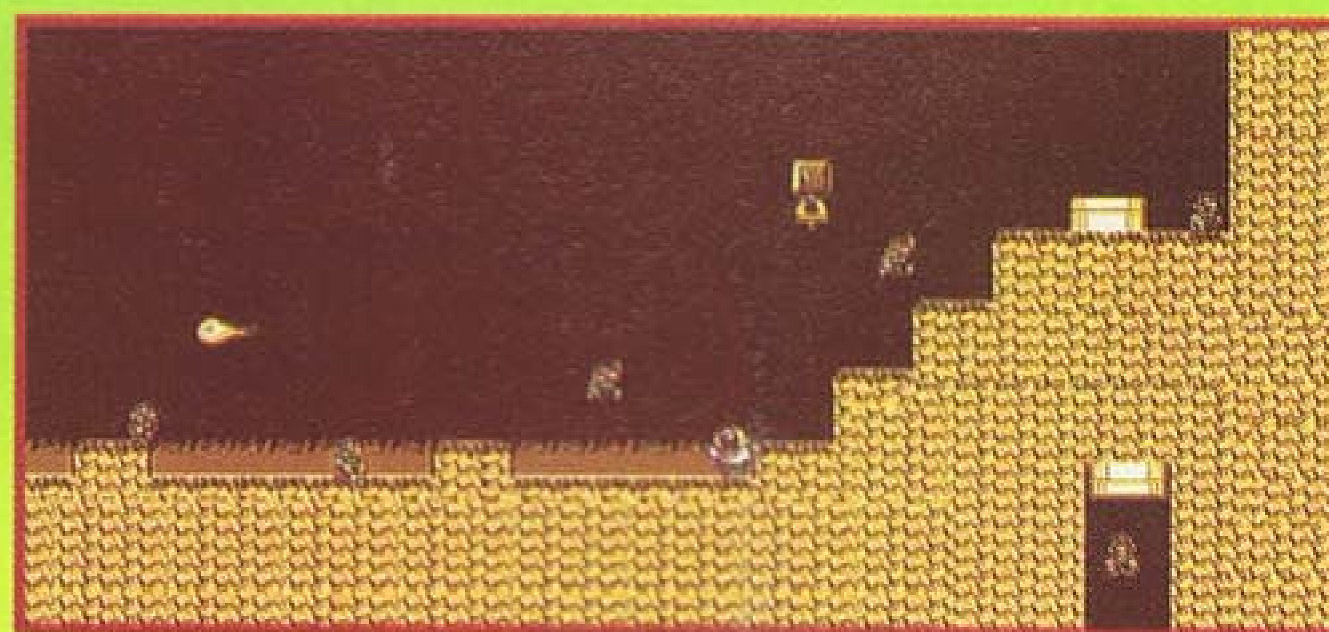
Las mazmorras

Tras recorrer unas estancias **plagadas de cadenas y bolas de pinchos**, accederemos, **a través de un tubo**, a una **habitación secreta** con **plataformas que aparecen y desaparecen**. Atento: **En ella se esconde una vida**.



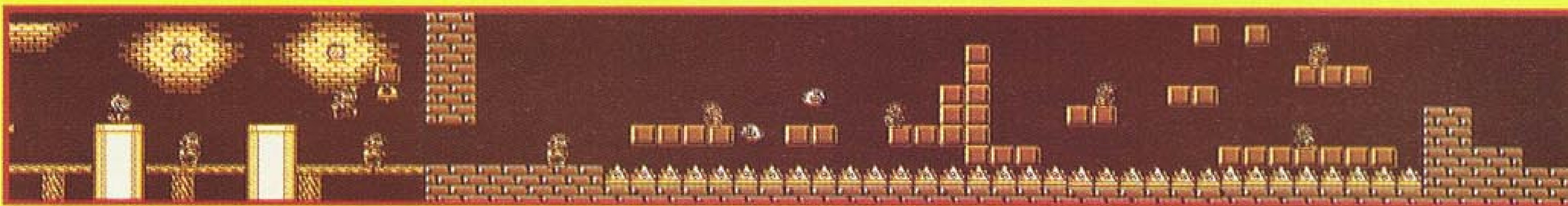
El cementerio

Lo primero que encontrarás en este nivel es un **pequeño laberinto** custodiado por dos almas en pena, con **una vida y un regalito**. Y después, un **montón de monedas y otra vida** encerradas entre bloques. Pero ahí no acaba todo, porque luego encontrarás una **estrella de poder** y, si caminas por el techo, podrás **acabar con varios enemigos** y **conseguir vidas**. Vuelve sobre tus pasos y **baja a los estanques**, un pasillo te conducirá a una **fase especial** con una **«Mario zanahoria»** y **monedas**. A tu regreso, volverás a **recorrer parte de la fase**.



La casa encantada

Atención a los **tubos sorpresa**: Sólo **puedes entrar por el tercero**. Ya sabes. A la **salida** encontrarás una **«Mario zanahoria»**. Después recorrerás los **viejos cimientos de madera**: en el tercero te espera una **flor de fuego**, a los demás no te molestes en bajar. A continuación, unos **bloques de esos que desaparecen, esconden un regalito**.



La colección de monstruos

Si bajas por el **primer tubo**, descubrirás **muchos regalos** y **monedas**. Después te espera un **laberinto de tubos**. Entra por el primero y sal por el último: Una bolsa **Mario** y una **flor** de **fuego**.



La bruja piruja

Cuidado con la bruja. Lanza sus hechizos para aplastarte con las **tapas de los pucheros**. Un consejo: Sitúate en el del **centro de la pantalla** y **salta encima de la bruja** cuando se encuentre tanto a la **izquierda** como a la **derecha**. Y con la escoba, a barrer.

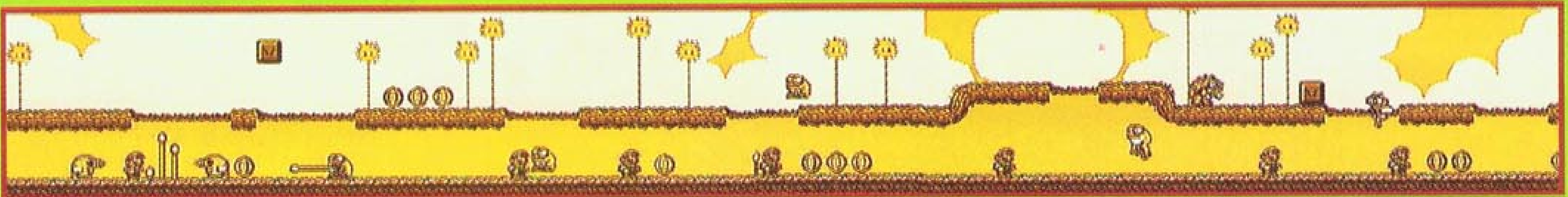


ZONA DEL ÁRBOL

En esta zona haremos un bonito recorrido por los secretos de la naturaleza. Con pájaros, abejas y cuervos incluidos.

Las raices

Plagadas de topos y ranas, las **raíces esconden monedas** y otros secretos. **Salta hacia la derecha** en la plataforma después del tercer agujero, **aparecerá un bloque**. Si sigues saltando formarás una **escalera que te conducirá hasta una vida**. En el séptimo agujero ocurrirá lo mismo. Por fin, otras escaleras ocultas te llevarán hacia un **alijo de monedas**.



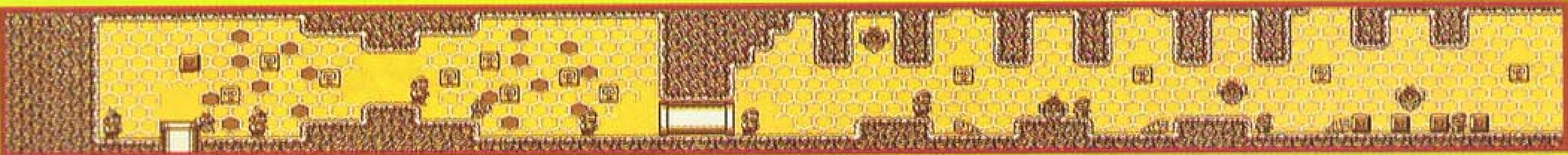
El tronco

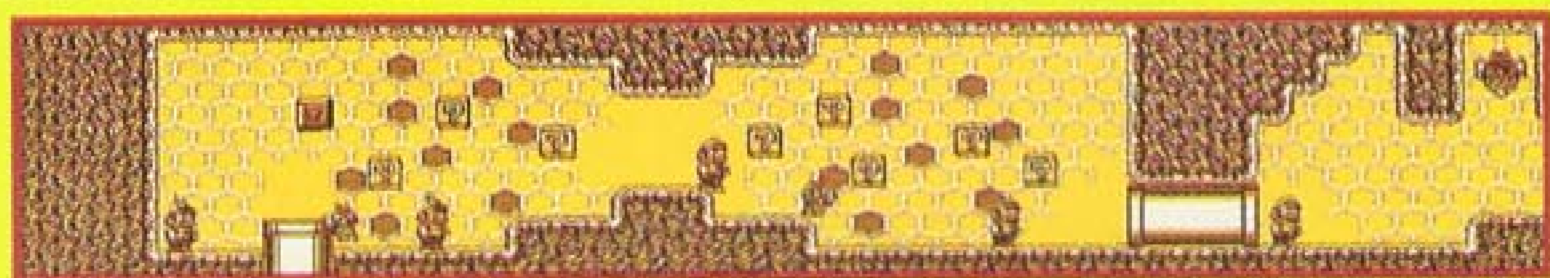
Dentro del árbol podrás **transportarte** por medio de la **savia**, una sustancia **gelatinosa** a la que podrás agarrarte para avanzar. Encontrarás **vidas, regalos, monedas** y algún que otro **reducto secreto**. Cuidado con las **tortugas bomba.**



La colmena

El camino de la derecha lleva a la **colmena**, el hogar de las **abejas** asesinas. Hay un **laberinto** de tubos que, entrando por el del centro, te **obsequiará con regalos**.





Las ramas

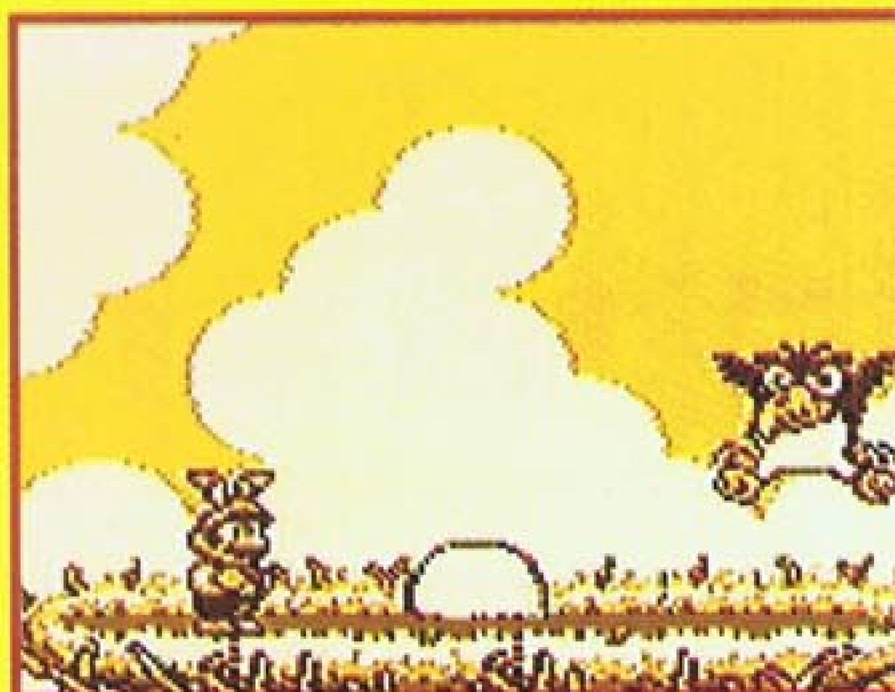


Y el camino de la **izquierda** te llevará a las ramas del árbol, donde te esperan una **caja sorpresa** y, si saltas hacia arriba, **una vida extra**.

La copa del árbol

Los **búhos** te guiarán de plataforma en plataforma. Al final encontrarás un **laberinto de regalos** con estrella de poder. Y saltando entre las nubes llegarás a la **guarida** del próximo enemigo.

Cuervo loco

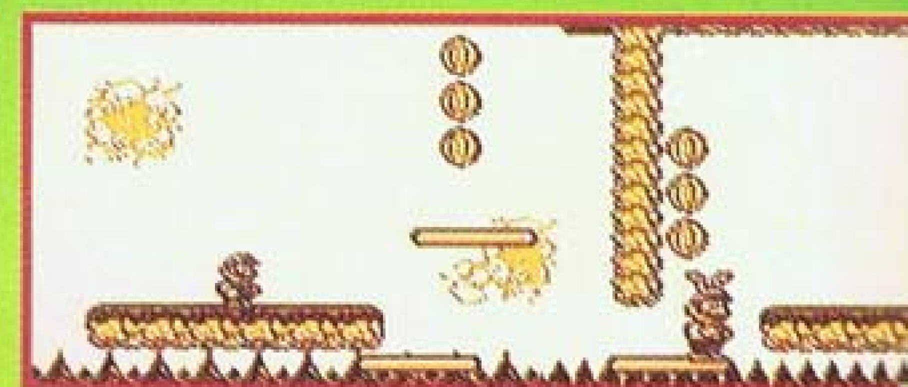


Sitúate en el **huevo del nido** y deja que este pájaro de mal agüero haga sus vuelos rasantes. Sólo tendrás que **saltar a un lado u otro** cuando el bicho se encuentre a tiro. O mejor dicho, a huevo.

ZONA DE LA CASA

Vamos a ver si ponemos un poquito de orden en esta casa. Para ello tendremos que recorrer 4 fases repletitas de voraces enemigos y misterios insondables.

El hormiguero



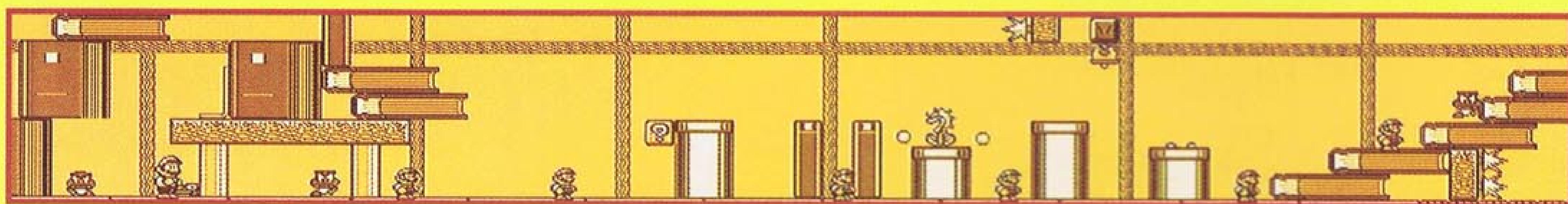


El jardín



La biblioteca

Este es un lugar realmente lleno de libros y totalmente infestado de enemigos. Muy cerca de la **Mariozanahoria** encontrarás una **Mario bolsa de monedas.** Y muy cerca de allí, el final de la zona. ¡Fases más difíciles hemos pasado!





ZONA ESPACIAL

Para llegar al espacio debes tomar una burbuja en la zona del hipopótamo, volar hasta el extremo derecho, llegar hasta las dos puertas y entrar por la de arriba.

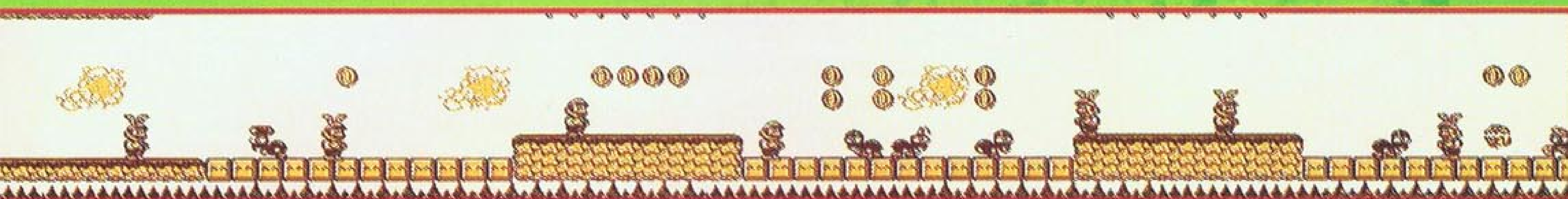


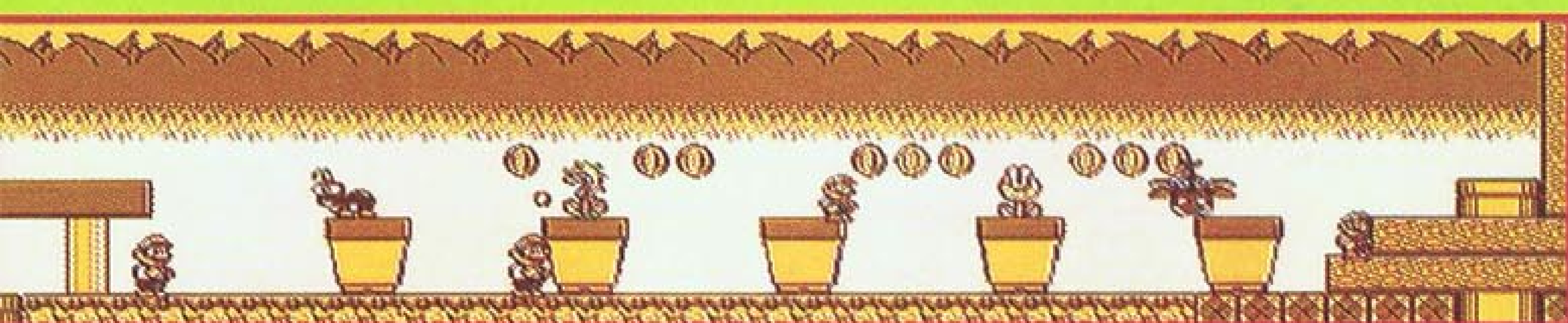
La luna



En esta fase no hay gravedad y por ello **te moverás más lentamente,** pero tus saltos te cundirán mucho más. La segunda caja sorpresa **tiene otra encima**. Sube en ella y salta tan lejos como puedas, llegarás a una oportuna **vida extra.** Otro gran salto te servirá para llegar hasta **un alijo de monedas.** Cuando encuentres la campanita de la mitad del nivel **sube hacia arriba** y busca una

Visitaremos las **galerías** creadas por estos animalillos tan trabajadores y lucharemos contra varios tipos de hormigas: **soldado, minero y pinchona.** Después de recorrer varias galerías, en la parte superior, unos bloques ocultos te conducirán a un tubo. A través de él, llegarás a una fase extra **llena de regalos** que, además, te servirá de atajo hasta **la biblioteca.**





Si no quieres tomar el atajo que lleva a casita directamente, tendrás que recorrer **el jardín.** Aquí te esperan **macetas, plantas carnívoras y disparadoras.** Y una **zona de aguas subterráneas** con **estrellas de poder** escondidas en distintos reductos.

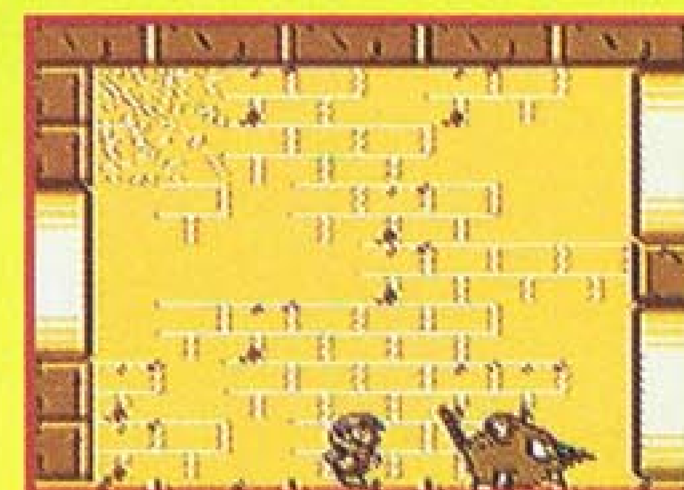
Los sótanos

En los **cimientos de la casa** se esconden algunas **sorpresas sabrosonas**. ¿A qué esperas para descubrirlas?

Al final, necesitarás una **súper «Mariozanahoria» para alcanzar el piso de arriba volando**. Pero, ¿Cómo llegar hasta ella? Piensa, piensa que seguro que con un poco de astucia, te sale.

¡Maldito roedor!

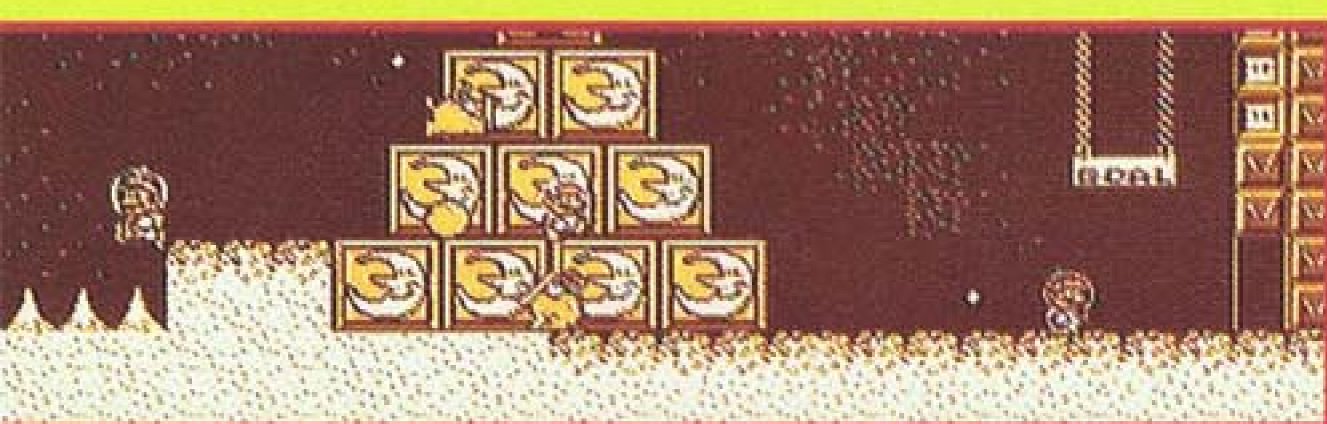
Una casa tan nueva y ya tiene ratones! Y qué ratones, amigos. Un roedor del tamaño de un obús intentará amargarte la vida. **Siempre sale por el mismo tubo** -por el que entra-, así que sólo tienes que esperar su salida. Sobre todo **no te quedes en el centro** o te caerá encima.



Las estrellas

Esta es una de las fases **más difíciles** de todo el juego. En ella, un scroll de pantalla te obligará sa eguir adelante todo lo deprisa que puedas y esquivando las estrellas. Intenta hacerte con **los regalos** sobre la marcha y aprovecha **los pasillos** que te dejan las estrellas. **Tocar la campanita** de la mitad del nivel te será de gran utilidad para no hacerlo todo de un tirón.





escalera oculta. Arriba te espera un botín de **moneditas.** Al llegar a una pila de plataformas con la cara de la luna, sabrás que estás llegando **al final.**

El marciano Mariano

Montado en su aeronave este extraterrestre con malas pulgas, te disparará **dos tipos de proyectiles.** La solución: **aléjate del centro de la pantalla.** Aprovéchate de tu ingravidez y mantente en lo más alto. De esta forma podrás **caerle encima.** No es la mejor forma de entablar relaciones con los seres de otro mundo, pero ¿quién empezó?

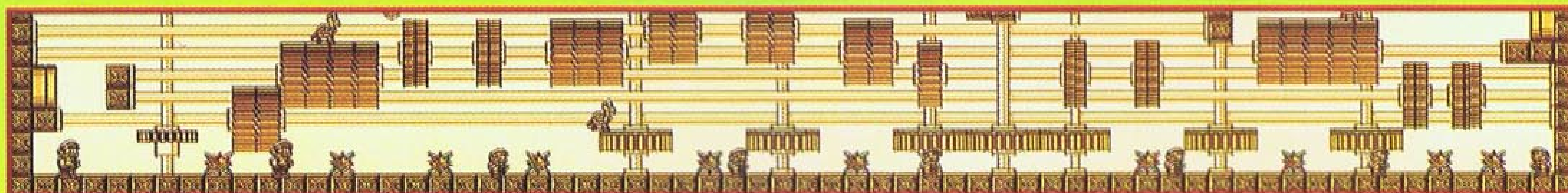


ZONA DE MARIO

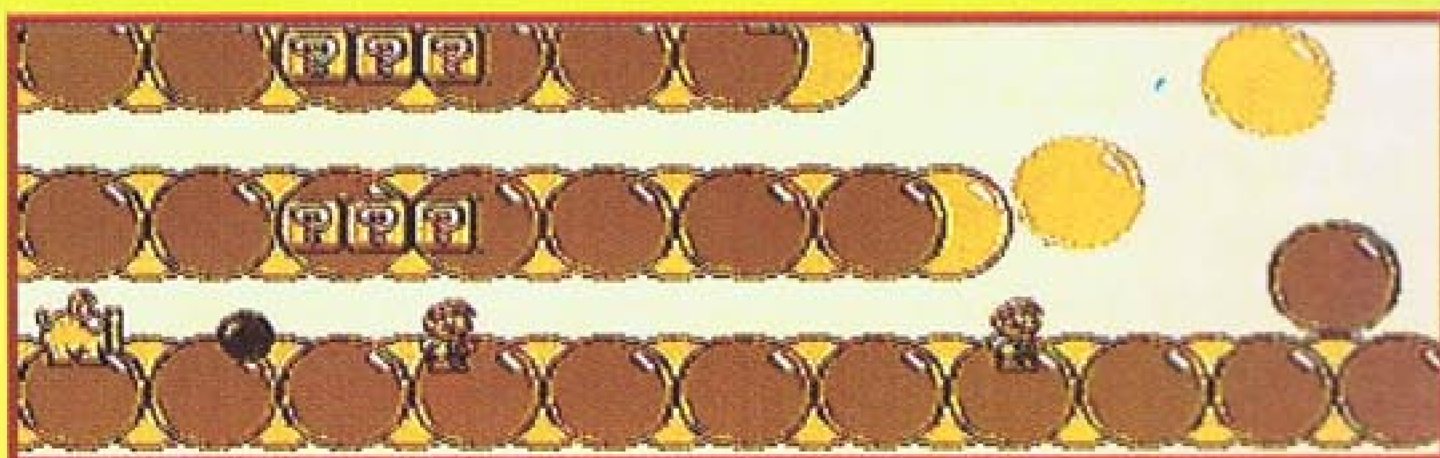
Un gran robot con la forma de nuestro bigotudo héroe nos invita a dar un paseo por su interior. Vamos allá y descubramos cómo es axactamente nuestro queridísimo héroe por dentro.

El pié

Tuercas y ruedas dentadas son el paisaje interior de esta fase en la que hay que **subir hacia arriba**. Encontrarás **alguna vida escondida** y, **si llevas el disparo en la última subida**, podrás conseguir también **un buen número de monedas.**



La barriga



Nos moveremos por unas esferas. Camina **sólo por las oscuras** y evita los pinchos. Pronto encontrarás una vida a la que **no puedes acceder.** Sigue caminando hasta que llegues a **dos tubos,** entra por el segundo, camina hasta la izquierda y sube. **La vida es tuya.** Después cogerás un **taxibalón** que te conducirá a unos rodillos.El primero conduce a **una seta**, el segundo a **un enemigo**, el tercero a **una flor**y el cuarto a una **Mariozanahoria.**

ZONA DEL HIPOPÓTAMO

Esta es una zona fundamental para acabar el juego, ya que en ella encontrarás energías para poder continuar con tu aventura.



Si te matan antes de acabar la partida, **las monedas de oro** que hayas recopilado para abrir la puerta del castillo, **desaparecerán.** Cuando empieces la misma partida **sólo tendrás que enfrentarte a los enemigos finales y volverás a recuperar las monedas.**

Pues bien, antes de enfrentarte al terrible castillo de Wario, te aconsejamos que te des una vuelta por esta zona, **recolectes 999 monedas** y vayas a probar suerte a **la máquina tragaperras.**

Además de todas las monedas repartidas por la zona, he aquí unos truquillos que te ayudarán:

• **Coge la primera burbuja y sube a la izquierda.** Encontrarás **una vida.**

• **Déjate caer al mar.** A la izquierda hay un pasillo y al final del mismo, **una Mariobolsa con 50 monedas.**

• Muy cerca de allí hay **un pasadizo submarino.** Consigue una flor de fuego y introdúcete por él. Dispara a los dos bloques

La boca



Esta fase empieza con varias cajas sorpresa. En la última de ellas la sorpresa es un **enemigo** escondido. Te verás las caras con los famosos **cañones calavera** y para escapar tendrás que subirte a unas pequeñas **plataformas móviles,** que te conducirán a una **cinta transpordadora** con habitaciones ocultas incluidas.

A la salida **unas pinzas te trasladarán de un sitio a otro** (a ver si encuentras por aquí **una vida escondida**).

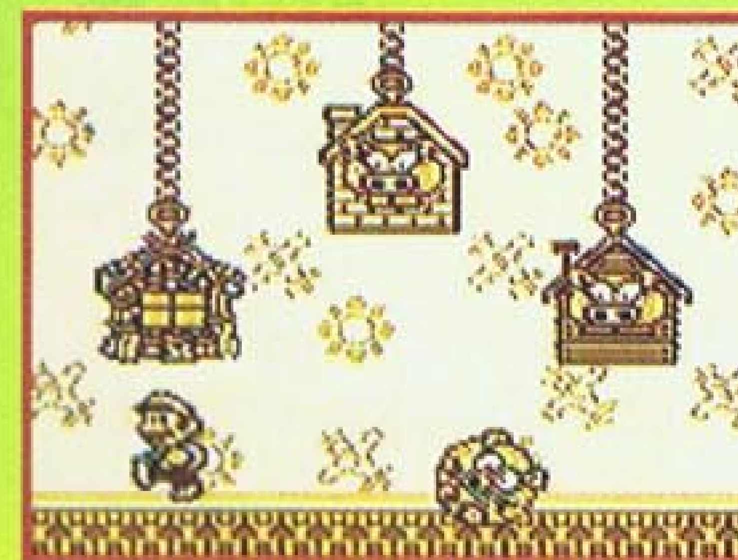
¡Ah y acuérdate de saltar a tiempo!

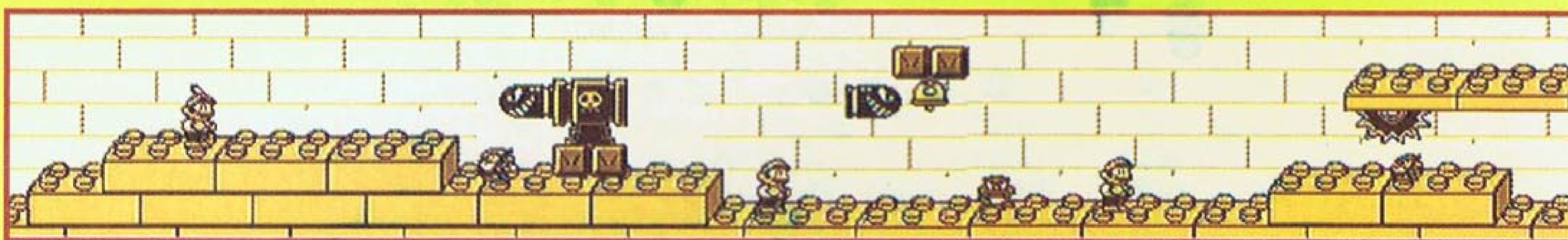
La gorra

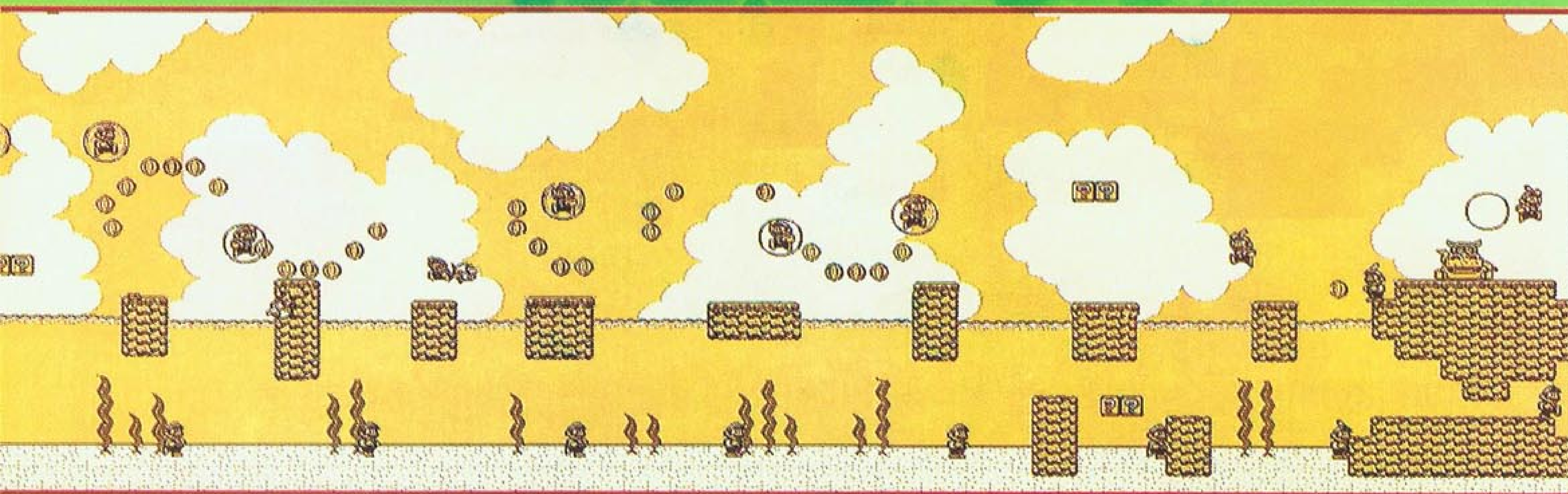
Si pasas por debajo de **las primeras escaleras**, toparás con una habitación llena de **monedas** y **una curiosa firma** en la pared. Después unas sierras giratorias te harán sudar un poco. Al lado de una de ellas, una **Mariobolsa de monedas.**

Los tres cerdazos

Tres enemigos mortíferos. Aprende el movimiento de cada uno. Un consejo: Quédate **en un extremo** de la pantalla y salta hacia arriba cuando los tengas a tiro.







que tapan el camino. Vuelve a la superficie y choca con algún enemigo para volver a tu tamaño de Mario pequeñito. Ahora cabrás por el hueco de la cueva submarina y dentro hay **dos vidas** esperándote.

• En **la cuarta plataforma** que sobresale del agua, salta en **dirección de una estrella mortífera** que hay sobre tu cabeza. Aparecerá un bloque oculto y de él saldrá **una vida.**

• Móntate en una burbuja y recorre la zona hacia la derecha. Después de un rato encontrarás una nube con forma de flecha orientada hacia arriba. Síguela y aparecerá una **Mariobolsa con 50 monedas.**

Como al final de la zona te dan la posibilidad de volver a empezar si lo deseas, puedes hacer este camino siempre que quieras conseguir **monedas y vidas extra.**

EL CASTILLO DE WARIO

Date un par de vueltas por la tragaperras porque necesitarás unas cuantas vidas para enfrentarte a la durísima prueba final. Una fase difícil de verdad y sin campanitas, ni vidas, ni nada de nada. A pelo.

Nada más entrar en el castillo te encontrarás unas molestas **bolas con pinchos y un batallón de plantas** que lanzan proyectiles de fuego. Pero piensa que aunque te lleve algún tiempo dominarlo, esto es sólo un aperitivo.

Después de un tramo de escaleras sin apenas peligro. Te encontrarás en una **delicada zona de agua y unas plataformas realmente complicadas de dominar.**



Más tarde atravesarás un lugar donde aparecen **unos puños que intentan aplastarte contra el suelo.** Es posible pasarlos sin sufrir daño, pero lo más seguro es no activarlos. Para ello, limítate a **no pisar la segunda baldosa de cada tramo** (esa que se ilumina cuando la pisas).

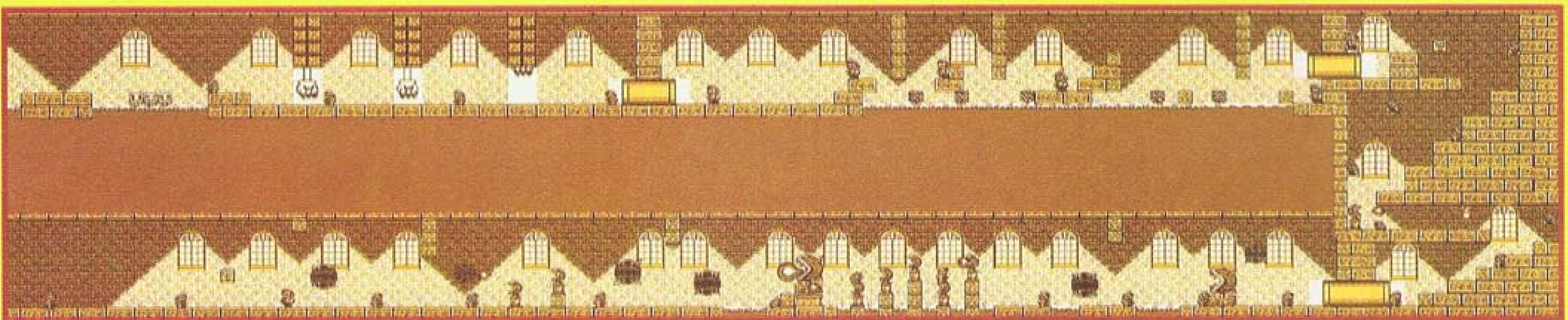
Una vez superados los puños, tendrás que saltar sobre unas plataformas en forma de calavera que se deshacen cuando caes sobre ellas. Si sobrevives te espera **un regalito** en las escaleras.

El próximo peligro son **unas plataformas en forma de raspa de pescado** que cuando subes a ellas intentan llevarte hacia arriba y después caen al vacío. Es sólo una cuestión de ritmo, basta con cogerle el truquillo. Después, encontrarás unos rodillos con pinchos que caen hacia ti: no te precipites.

Cuando los sobrepases, entrarás en una sala con una especie de **luna asesina** que intenta venirte encima. Necesitarás saltar dos veces sobre ella para enviarla al purgatorio. Lo peor es que todavía te faltan dos salas más y, no con una luna, sino con dos. Paciencia, ya queda menos.

Si aún sigues vivo, habrá llegado el momento decisivo. Wario te recibe en **la sala del trono** y empieza el combate: Tendrás que saltar tres veces sobre su cabeza y, al mismo tiempo, tener cuidado con las bolas de cristal con las que intenta atacarte. **Si te mantienes sobre el trono, no te tocará** y tu podrás aprovechar para cogerle desprevenido.

Pero Wario es más duro de lo que pensabas y te espera en la siguiente habitación. Ambos tenéis orejas en la gorra y podéis volar. **Ayúdate de tu propia estatua** para saltar más alto que él y pisarle la cabeza. Y más vale que hayas conservado tus orejas porque **ahora viene lo más difícil.** Wario ha conseguido un potente arma y te lanza bolas de fuego. La única solución es mantenerse arriba y caer sobre él cuando menos lo espere. Si así lo haces, acabarás con él para siempre. En ese momento todo cambiará. El castillo se llenará de luz y las cosas volverán a ser como antes. Hasta la W de Wario será cambiada por una flamante M de Mario, el Rey.



POR LO QUE PUEDA PASAR, RECUERDA QUE:

• Al coger una estrella de inmunidad tendrás 15 segundos para acabar con tantos enemigos como puedas: Después del cuarto, cada enemigo supondrá una vida extra para ti.

• Si no quieres perder las monedas de la puerta que lleves recolectadas, no dejes que acabe la partida.

• Cuando te queden pocas vidas, sal de donde estés y recorre la zona del hipopótamo o alguna de las zonas rápidas. Después, con las monedas conseguidas haz una visita a la tragaperras.

• Presta mucha atención a todos los escenarios. Muchas veces hay escaleras ocultas o rincones a los que sólo puedes acceder si tienes la facultad de volar o disparar, e incluso si eres pequeño.

Batman Concurso, 200.000 pts. en juego

Sólo los valientes tienen premio

¡Eh! ¡Tú! ¿Te consideras un valiente? Pues ven aquí a demostrarlo. Llega hasta el final de Batman: Return of The Joker en su aventura para la N.E.S. y toma una foto de la última pantalla. Un lote de 50.000 pts. en productos Nintendo puede ser tuyo.

Sorteamos 4 lotes de 50.000 pesetas en productos distribuidos por Spaco a elegir entre consolas, juegos, periféricos...

Bases del Concurso

• Enviar el cupón del concurso debidamente cumplimentado, junto con una fotografía de la última pantalla del juego BATMAN, THE RETURN OF THE JOKER a:

HOBBY PRESS, S.A.
NINTENDO ACCIÓN
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas, MADRID

Indicando en una esquina del sobre : CONCURSO BATMAN.

• Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos entre 1 de Abril de 1.993 y 1 de Mayo de 1.993.
• El sorteo se celebrará ante notario el día 7 de Mayo de 1.993.
• De entre todas las cartas recibidas y correctas, el notario extraerá cuatro que serán las premiadas con un vale por 50.000 pesetas en productos Nintendo distribuidos por Spaco Nintendo.
• El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
• Los resultados de este sorteo se publicarán en las páginas de la revista.
• El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.







CUPÓN CONCURSO
BATMAN: RETURN OF THE JOKER

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección ....

Localidad: .... Tel.: ....

Población: .... CP: ....

Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón.

SUPER STARS

Este mes va a llover, y mucho. Pero no va a caer agua, como debería, sino juegos, y no veáis de qué calibre. Bueno, aquí los tenéis todos. No hace

GAME BOY

ALIEN 3: Las aventuras de la Teniente Ripley asolan por vez primera -esperemos que no última- la Game Boy. Cambio de planteamientos, giro de 360º y nuevos momentos estelares para un juego ya clásico que no ha dejado pasar la oportunidad de renovarse. Si queréis ver a la nueva Ripley, basta con que paséis directamente a la **página 86.**

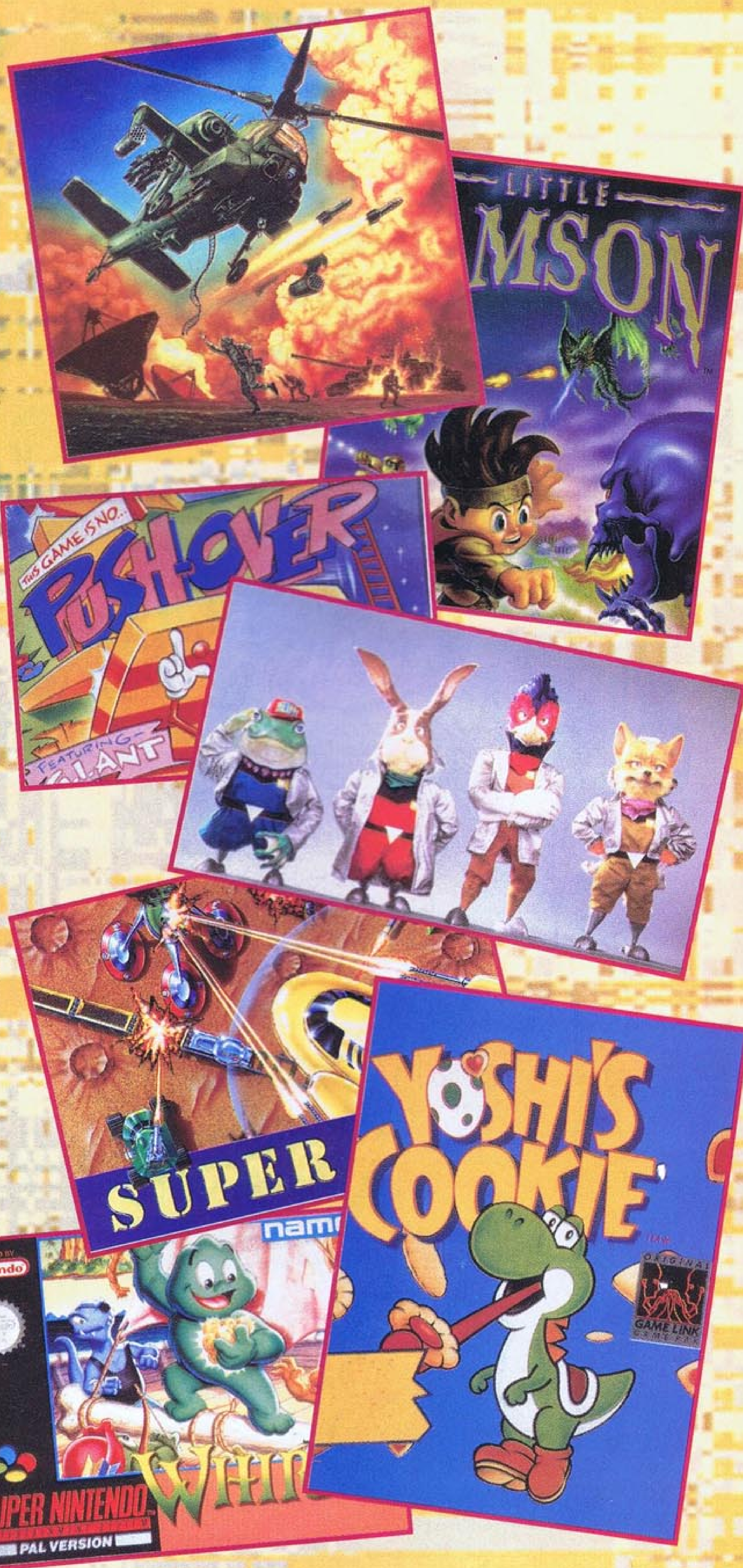
JACK NICKLAUS GOLF: Primera incursión en portátil del genial jugador de Golf. Con esta pequeña joya para andar por cualquier sitio, y la mayúscula para los súper 16 bits, el gran Oso Blanco completa su estancia en Nintendo. Todo sobre Jack, en la **página 94** de esta revista.

KRUSTY'S FUN HOUSE: Krusty está que trina desde que una epidemia de ratas asoló su mágica mansión del parque de atracciones. Bueno, más que trinando está histérico, así que, si queréis verle más calmado, no tenéis más que ayudarle en su papel de flautista de Hamelín con bloques, plataformas y diversión incorporados. Mucho sobre Krusty en la **página 74.**

T2 COIN OP: Otra máquina Terminator, esta vez a perspectiva frontal y fusil de asalto en mano, invade los circuitos portátiles del Game Boy. Más acción que nunca, explosiones, violencia y mucha chatarra para un súper bombazo en la línea «Operation Wolf». Arnie os saludará encantado en la **página 80.**

TOP GUN: Intrépido simulador aéreo y guerrero que se deja llevar por el consumado título del film de Tom Cruise y no acepta de ninguna manera simular nada. Tiene aviones, el sello de Konami bajo el brazo y un apoyo cinéfilo y juvenil, pero también posee una estructura simple y muy vista, una música que espantaría a los sordos, una acción ridícula y un coeficiente de enganche bastante flojo.
Arcade / Simulador. Konami. ★

YOSHI'S COOKIE: Divertido comecocos a lo Tetris en el que Mario y Yoshi demuestran que lo suyo no sólo es explorar mundos y dominar koopas, sino que también controlan lo de la estrategia y esas cosas de pensar. En la **página 96** tenéis todo sobre lo último del dragón verde.



falta que insistamos más. Los hay de lucha, de aventuras, de héroes, de inteligencia, de Marios y Yoshis, de deportes, de todo lo que brillantes mentes dan de sí durante mucho tiempo. Lo dicho, que este mes nos van a desbordar los juegos. A un ritmo trepidante y sin ninguna concesión.

N.E.S.

ADVENTURE ISLAND CLASSIC: Versión actualizada de las aventuras del chico de la Isla apta para todos los públicos y, en especial, los viejos rockeros, que ya sabéis que nunca mueren. Un paseo por el recuerdo en la **página 76.**

BEST OF THE BEST: Tercera y definitiva versión Nintendo del juego de Van Damne y compañía. Lucha, acción sin tregua y una desesperante sensación de jugar con lo mismo en la **página 95.**

HAMMERIN´ HARRY: Juego sorpresa que ha calado en lo más hondo de esta redacción. Sin nombre, pero con mucha voluntad y ganas de divertir, el cartucho de Irem irrumpe en este ambiente complicado con sólo un objetivo: hacerse indispensable. Para nosotros ya casi lo es. Si queréis saber porqué, id a la **página 82**.



LITTLE SAMSON: Un variopinto grupo de rescate, formado por cuatro personajes a cada cual más dispar, ha sido enviado a un peligroso -y colorista- paisaje para combatir a un príncipe de la oscuridad. El malvado, que siempre tiene que haber uno, está tramando acabar con la felicidad del reino, y eso es algo que nuestros cuatro amigos no podían consentir. Ahora, armados de valor, habilidad para lo de las plataformas y muchas ganas de divertirse -como vosotros-, los aventureros deberán hacer todo lo posible por evitar la catástrofe. Esperan bonitas recompensas y una jugabilidad a niveles inconfesables. **Capcom. Plataformas.** ★★



MARIO & YOSHI: Más que un par de amigos, Mario y Yoshi son casi familia. Han protagonizado tantos juegos y han vivido tantas aventuras diferentes juntos, que sus primeros lazos de amistad han quedado sellados para siempre. Si queréis una buena prueba de ello, sólo tenéis que echar uno ojo a la **página 90**.



SUPER NINTENDO

DESERT STRIKE: Nuestra portada. Un título tan impactante como bien hecho que lleva la simulación aérea y el arcade a los límites de lo técnicamente perfecto e increíblemente jugable. Nuestra merecida portada, en la **Página 70.**

PUSH OVER: Simpatía y mucha diversión para un simulador atípico que trata de engancharnos por la vía de la inteligencia. Se trata de hacer caer todas las fichas de dominó con la condición de que una de ellas sea siempre la última en despeñarse. En la **página 92** encontraréis el secreto.

STARWING: La revolución Nintendo ya está aquí. StarWing, el primer cartucho que se alimenta del traído y llevado Chip FX, ha dado el gran salto de la teoría a la práctica y está, por fin, con todos nosotros. Para demostrarnos lo que vale y hasta qué punto «hemos hablado poco de él». Todo StarWing en la **página 72.**

SUPER DOUBLE DRAGON: Otro de los sagrados que acaba de saltar a la escena de los súper 16 bits. Las aventuras de Billy y Jimmy ya no serán nunca lo mismo. Serán mucho más espectaculares y grandiosas. Lo veréis en la **página 88.**

SUPER OFF ROAD: El clásico de los 4X4 se desmelena sobre el terreno que mejores condiciones le ha brindado. Toda la rapidez de estos vehículos, su motor, sus caballos de potencia y sus adversidades en ruta, en la **página 84** de esta revista.

SUPER SWIV: Estreno de Storm en Super Nintendo y éxito garantizado. No siempre se tienen arcades como éste para disfrutar a fondo de lo mejor de la máquina. Seguid así, chicos, que no hay quién os pare. **Página 78** y a callar.

WHIRLO: El cartucho de Namco es toda una oda a la originalidad, y a lo extraño. En él se mezclan los argumentos más curiosos que hemos podido leer en los últimos cartuchos Super Nintendo, los personajes más raros que una máquina podrá albergar y las sensaciones más, vamos a decir incoherentes, que jugones de pro, como nosotros, podrán sacar en conclusión. Porque no nos diréis que una deslumbrante luz que lo cura todo no es un guión curioso, ni que un bicho verde, de aspecto gelatinoso, no es rarito, ni que un cartucho con una dificultad altísima pero una jugabilidad capaz de dejar sentado a cualquiera no es una sensación incoherente, ¿verdad? **Namco. Aventura.** ★★

Las guerras no tienen vencedores, sólo vencidos. Esta frase, que quedaría muy bien en cualquier telediario, sería lógica si estuviéramos a este lado de la realidad, el lógico. Pero no valdría para nada si nos olvidáramos de lo cotidiano y nos centráramos en el mundo de los videojuegos. ¿Por qué? Fácil, porque cada golpe al orden internacional que se da por ahí, supone un aluvión de ideas nuevas que trae juegos de indudable actualidad, que más que bajas causa altas y que más que vencidos, lleva vencedores. Es lo que le pasa a «Desert Strike», un juego que recrea con rigor «pasajes» de la Guerra del Golfo, y que pasamos ahora mismo a enseñaros, a todos los niveles.



Desert Strike

Con este genuino arcade sobre la Guerra del Golfo, Electronic Arts inicia su andadura en Super Nintendo. A juzgar por los resultados, no hay duda de que deben seguir por este camino.

Fuego a discreción

Bienvenidos a «la madre de todas las batallas». Os halláis al mando de un super-helicóptero Apache y el destino ha querido que os convirtáis en héroes de

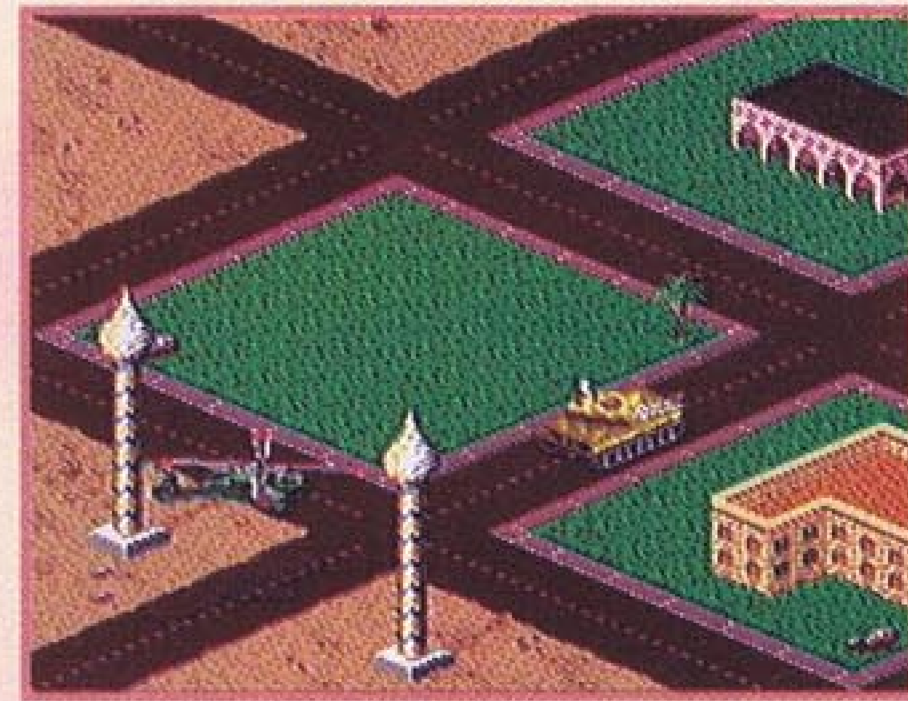


guerra. Bueno, no tan deprisa. Para lograrlo, os esperan cuatro arriegadísimas campañas con sus correspondientes misiones. En todas ellas, y bajo una magnífica perspectiva aérea tridimensional, os adentraréis en territorio enmigo con el fin de eliminar los objetivos que se os hayan asignado antes de partir: desde la destrucción de un rádar hasta el rescate de un espía.

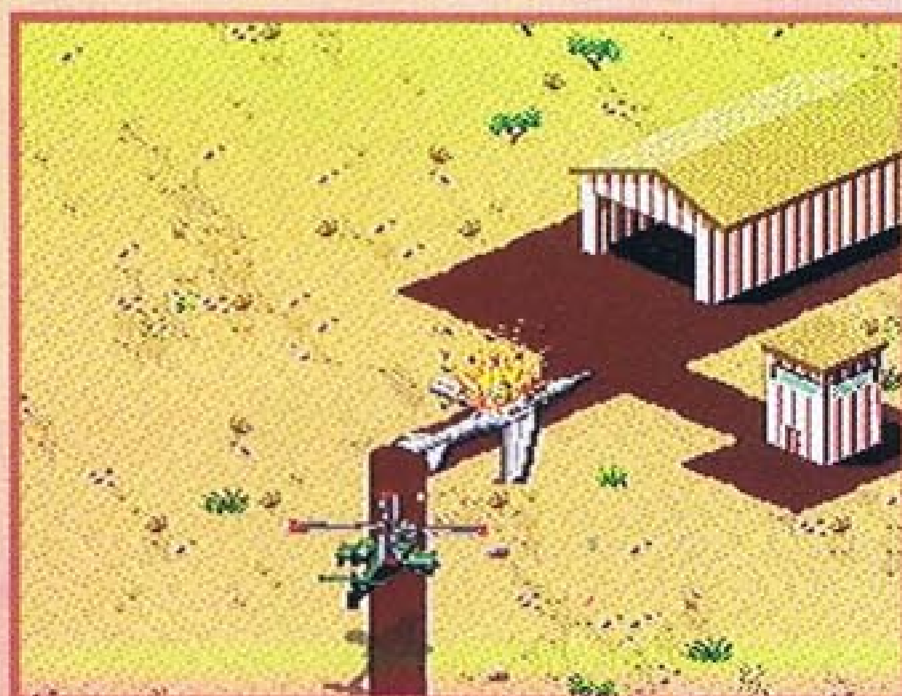
El escenario en que se desarrolla la batalla ocupa unos 50 ó 60 campos de



«Desert Strike» reproduce con gran fidelidad escenarios tristemente célebres por la Guerra del Golfo.

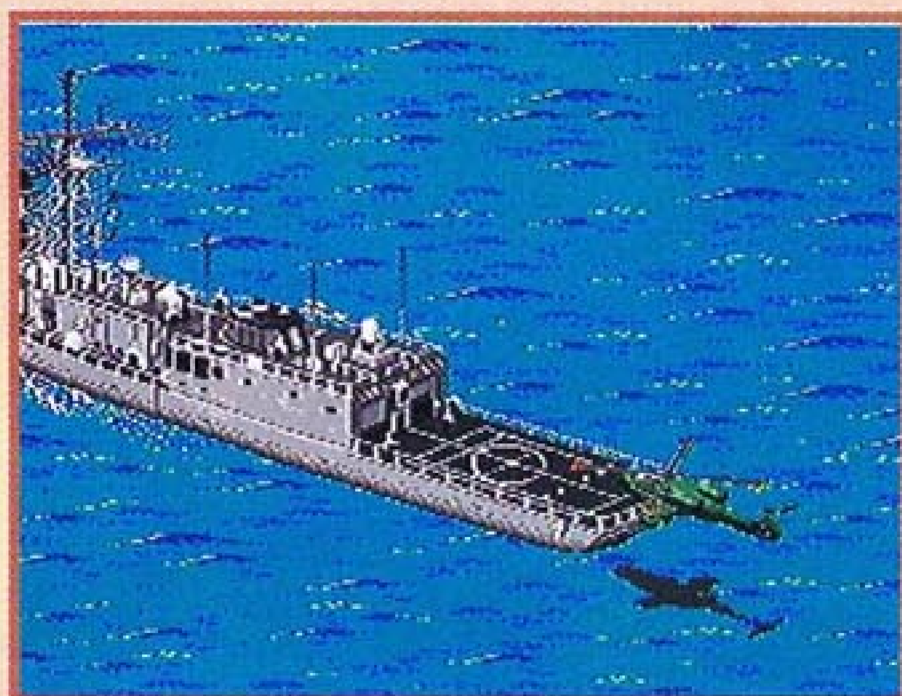


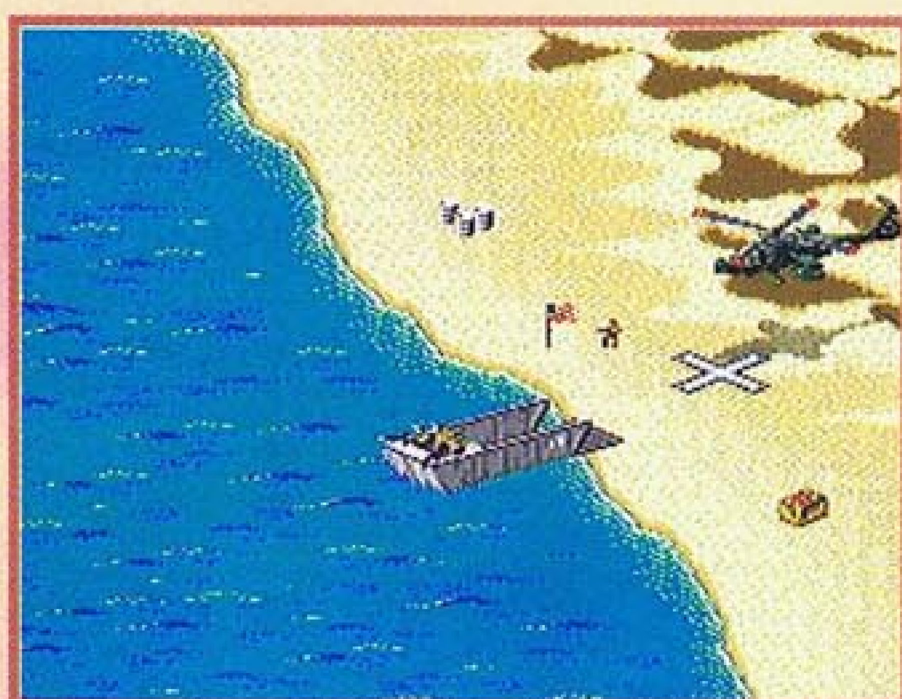
Pilotos y estrategas. En «Desert Strike» habrá que utilizar la cabeza tanto como el «fuego» del «pad».



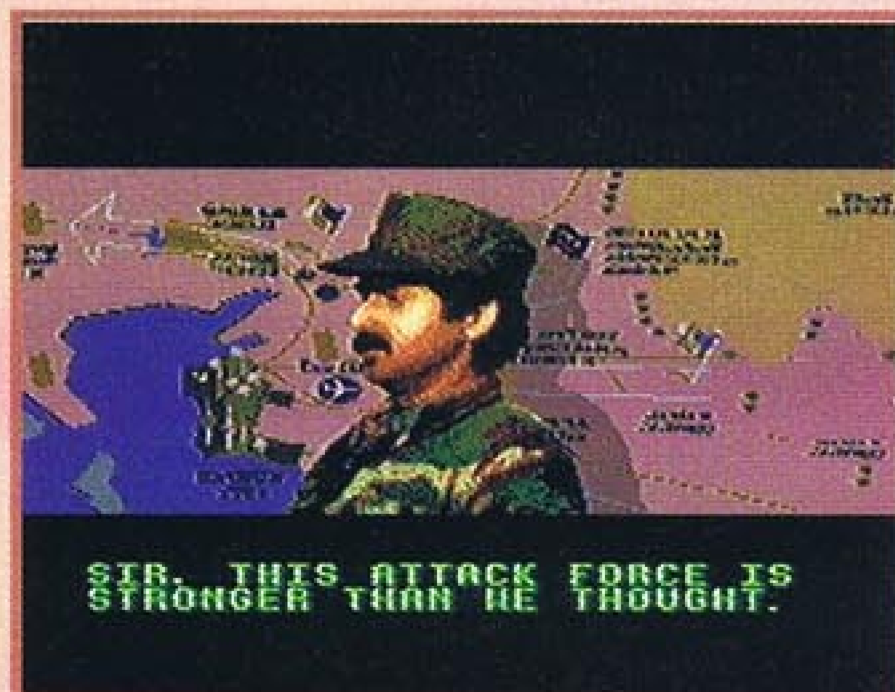
fútbol. Una pasada. En todo este espacio podréis encontrar desde carreteras muy frecuentadas a tanques enemigos, pasando por soldados de ambos bandos, jeeps, aeropuertos, plantas nucleares, lanzaderas de misiles, campos de concentración y todo lo que suele rodear a estas batallas.

El protagonista auténtico de toda esta historia, un moderno helicóptero de combate, está equipado con tres tipos distintos de armas, cada una de las cuales posee un numero determinado de municiones que deberemos ir recargando periódicamente. Estas armas deberán utilizarse con moderación y sabiduría según el enemigo al que nos enfrentemos. En pocas palabras, no es muy recomendable «cargarse» a un soldado con un misil para despues intentar destruir un edificio con disparos de metralleta. Pero no sólo tendremos problemas de munición, también de combustible y de blindaje. Para solventar esta falta de elementos, dispondréis de una buena cantidad de objetos desperdigados por el mapa, que recargan el helicóptero. Bastará con situaros encima de ellos (a veces están escondidos bajo una edificación que tendremos que destruir) para que un cabrestante que hará las veces de «anzuelo» salga en busca de tan valiosa pesca.





Piloto a base: «Recogidos los rehenes. Helicóptero cargado. ¿Cuál es la siguiente misión?»



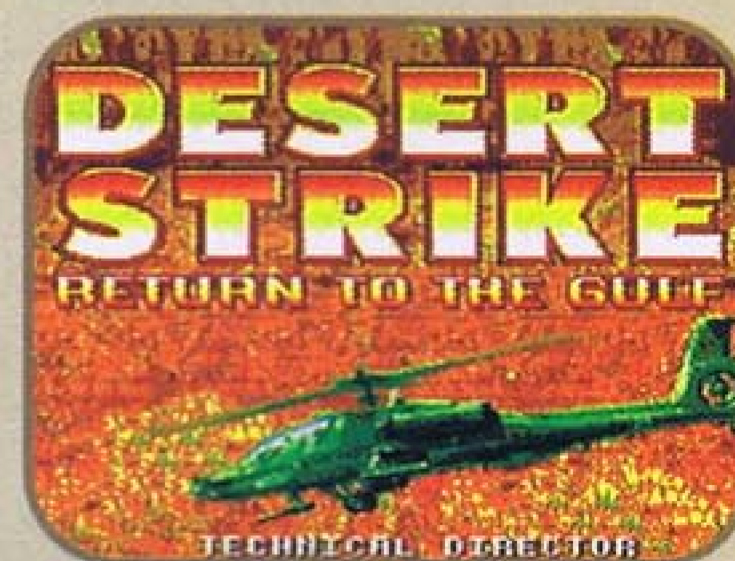
Y no todo acaba aquí. Lo que os hemos contado no es más que una simple introducción a la gran cantidad de elementos que contempla este programa. Por ejemplo, podéis elegir el copiloto según sus aptitudes, visionar el mapa de manera que señale con total precisión dónde se encuentra el objeto que buscamos, sea un enemigo, un gran objetivo militar o un simple soldado, y así muchas cosas más.

¡Qué guerra más divertida!

Jugar con «Desert Strike» es asistir a la escaramuza del Golfo desde otro punto de vista. Tan peliculero como el de las imágenes de la CNN, pero mucho más agradable y divertido. Cambia el objetivo, pero se reproduce, o intenta, la realidad, que cuando uno se acerca a los hechos suele apasionarse por ellos. De ahí que sean tan valiosos detalles como la ambientación, magnífica, el tipo de imágenes (digitalizadas y retocadas a ser posible), la forma de enfocar el conflicto (con buenos y malos) y la calidad técnica, en este caso suprema, con que se ha emprendido el trabajo. En todo caso, mejor jugar que batallar. ■







ELECTRONIC ARTS
ARCADE
P.V.P.: No disponible 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: No hay
Nº de Continuaciones: No hay
Nº de Fases: 4

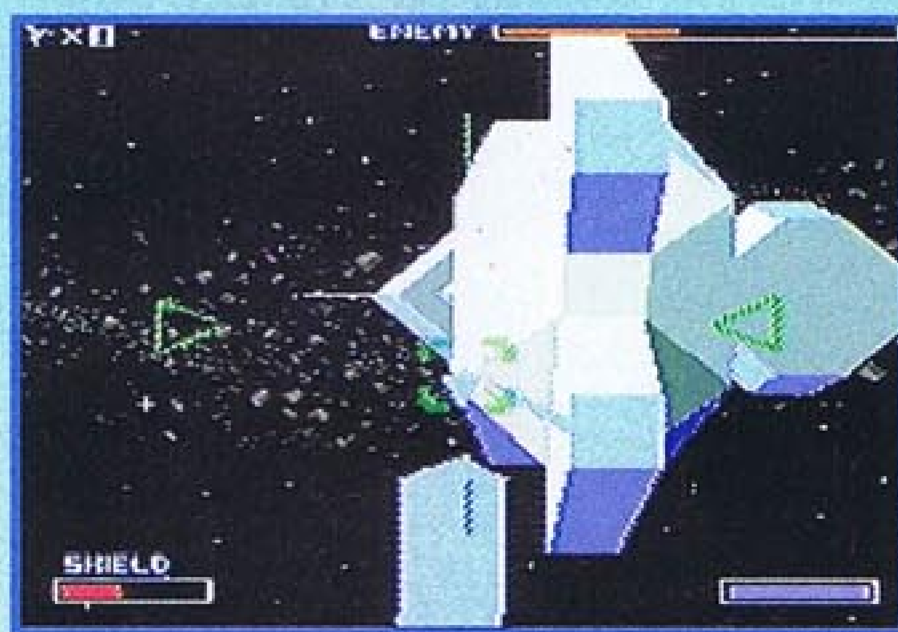
GRÁFICOS	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL

Para zorros del desierto que les apasione el arcade estratégico y se quieran sentir cerca de la realidad.

StarWing

Que el nombre no lleve a engaños. StarWing es lo que hemos anunciado a bombo y platillo como StarFox. El juego del súper Chip FX que marcará esta década.

Si habéis estado al tanto sobre las últimas informaciones del mundo Nintendo, la llegada de StarWing -StarFox- a estas páginas no os pillará por sorpresa. Más aún. Os alegrará enormemente. Si también habéis leído todo lo que se ha escrito -a modo de preview- sobre esta fantasía poligonal, no hará falta que entremos en demasiados detalles. Ya sabéis que es el primer cartucho que incorpora el súper chip FX, que hasta el momento no se ha visto nada más espectacular y que supone una nueva concepción a la hora de hacer juegos. Pero si queréis saber, de verdad, lo que es StarWing, lo que significa, seguid leyendo este texto y, simplemente, alucinad.



El diseño de los enemigos de fin de nivel es impresionante, fiel a la estudiada ambientación y marcadamente monstruoso.

La batalla, desde dentro

StarWing es la historia de una próspera civilización acosada por un científico loco, una maquinaria infernal y mucha mala suerte. Un tal Doctor Andross, ahora emperador por su propia obra y gracia, creyó que podría dominar todo el sistema solar, y a fe que lo consiguió. Andross impuso su ley, la del más fuerte, y obligó a la raza de los Lylatianos a padecer bajo su mando. Pero lejos de sucumbir y rendirse, las fuerzas









StarFox o StarWing. El nombre es lo de menos cuando se tiene delante una maravilla visual así.

Cornerianas se armaron de voluntad y decidieron enviar a un comando zorro rojo para acabar con el maleante.

Así empezó todo. Y así os lo hemos contado. En todo caso el secreto de «StarWing» no está en su argumento, sino en la forma en que ha sido llevado a la pantalla. En plan arcade total, sólo que sobre tres dimensiones. Casi nada. El chip FX lo permite todo, y no sabéis hasta qué punto. «StarWing» introduce un paisaje puramente poligonal, y a tope de color, con rotaciones, acercamientos y explosiones que se suceden y alternan a una velocidad de vértigo. Con una suavidad prodigiosa y un estilo muy particular, y perfecto, de hacer las cosas que nos recuerdan, uno, que estamos ante Nintendo, y dos, que la Super Nintendo es un monstruo del que aún quedan muchas cosas por descubrir.



Jugabilidad máxima

Este pedazo de arcade, que por cierto ha sido realizado por el grupo inglés Argonaut, se despendola sobre un total de 15 fases. El chip de los efectos especiales está presente en todas ellas sólo que con distinta vocación. Mientras en las de recorrido ciudadano explota todo su poderío, con naves a mil por hora, millones de imágenes en movimiento y enemigos fin de fase, en las de asteroides ofrece una cara más personalizada que llama a voces a «Star Wars» y que, a pesar de que continúa con la línea espectacular del juego, adquiere una apariencia espacial increíblemente adictiva y jugable. Y recalcamos lo de jugable. Porque en «StarWing» es eso y sólo eso lo que ha primado por encima de todo. Junto a la acción, la sorpresa, la imaginación, la simpatía, la firmeza, el alarde técnico, el «suspense», la emoción, el toque tierno de los animalejos... ■



«Starwing» es el exponente de una nueva generación de juegos en la que la técnica será protagonista.







NINTENDO
ARCADE
P.V.P.: 9.490 pts. 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 3
Nº de Continuac.: Créditos
Nº de Fases: 15

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS				GENIAL
SONIDO				GENIAL
JUGABILIDAD				GENIAL
DIVERSIÓN				GENIAL

El mejor juego de Super Nintendo. Y el primero que llega a estas puntuaciones en la historia de esta revista.

Krusty está viviendo una de sus peores pesadillas desde que se enroló en el circo, allá por la época Simpson. Su maravillosa casa encantada no sólo ha dejado de serlo, sino que además se ha llenado de roedores. Habrá que echar mano de los amigos... o llamar al flautista de Hamelín.

Krusty´s Fun House

Krusty no es un tipo demasiado inteligente. Hace reir, tiene sentido del humor, una cara muy grande y un montón de amigos, pero entre sus cualidades no se encuentra la del cociente intelectual. Por eso, en situaciones de apuro, no duda en llamar a sus colegas de serie televisiva, juegos de consola, tazas de café y chicles «Bubble Gum», que aunque tampoco son Einsteins, al menos afrontan los problemas con otra filosofía: Bart y Hommer, las lumbreras.

Para resolver la última en la que anda metido -bueno, mejor le han metido- Krusty necesita más que ayuda, milagros. Toda su casa de plataformas, túneles y maníacos del calabozo, ha sido tomada por una pestilente plaga de ratas que se niega a abandonar el edificio. Imaginaos 70 niveles, a 5 secciones por 14 fases «per cápita», inundados de ratones «coloraos» la mar de bobos. Todo un desastre. Pero al payaso no le va la violencia. Podría llamar a una compañía raticida y aniquilar a los bichos en menos que canta un gallo, pero no. Prefiere hacerlo por la vía pensante, la más lenta sí, pero la más imaginativa.





Para ello no va a tener más remedio que acudir a gente muy cualificada. Valen ingenieros, peritos, médicos y hasta periodistas. Sólo hace falta que esten dispuestos a limpiar la casa, a ayudar a Krusty y a vivir uno de los momentos más «desafiantes» de sus vidas.





Krusty tendrá que hacer las veces de flautista de Hamelín si no quiere ver su casa inundada de ratas.

¡Ratas a mí, Já!

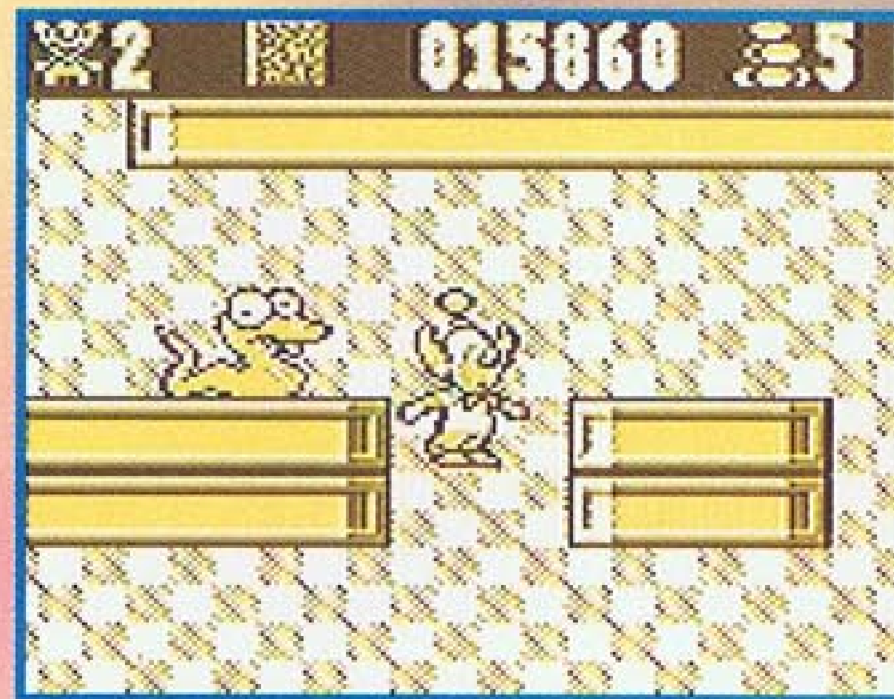
El método es sencillo. La mansión de Krusty está estructurada en enormes salas repletas de plataformas, ladrillos que estorban el paso, adoquines y muros infranqueables de piedra. Las ratas, que por cierto no son demasiadas, siguen siempre un ruta que suele verse alterada por la presencia de alguna piedrecilla por



En algunos niveles tendréis que estrujaros la cabeza un montón para ayudar al payaso Krusty.

la que no pueden subir o tubería que las devuelve a su lugar de origen. A nosotros nos toca investigar su camino, adivinar en qué obstáculo se vuelven perezosas y





buscar el bloque mágico que las obligue a seguir la vía del patíbulo. Pero el bloque no es fácil de encontrar. Krusty tendrá que recorrer toda la habitación en busca del ladrillito, colocarlo en el lugar necesario, cargarlo de nuevo a sus espaldas y ver en qué otra parte del escenario se quedan atascadas nuestras amigas. En los primeros niveles valdrá con situarlo en el lugar apropiado, pero conforme avancemos, las cosas se tornarán difíciles y no sólo será uno los sitios que tengamos que recubrir.



Krusty, alias el nervios

Afortunadamente no existe tiempo límite para salir con éxito del enredo. Pero por mucho que el crono no corra en nuestra contra, la verdad es que uno puede terminar de los nervios si no encuentra a su tiempo la dichosa ayudita. Porque la piedra de marras se encuentra





«Krusty's Fun House» es un juego muy original y divertido que está plagado de detalles genuinos.

siempre en los lugares más inaccesibles del mundo y en honor a la verdad, llegar a todos se puede convertir más en una cuestión amor propio que de inutilidad contenida. Salvando este pequeño detalle, «Krusty's Fun House» es un juego súper divertido, adictivo, original y muy claro que no necesita más adornos.



ACCLAIM
PLATAFORMAS
P.V.P.:No disponible . 1/2 Mega
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: 0
Nº de Fases: 70

GRÁFICOS	BUENO
SONIDO	BUENO
JUGABILIDAD	MUY BUENO
DIVERSIÓN	GENIAL

Krusty en plan superstar, adicción a raudales y cierto espíritu inteligente para un argumento súper original.





No perdáis de vista los «huevos de avestruz». Ofrecen a Master objetos muy útiles para jugar.



Super Adventure Classic

Aunque Master Higgins es todo un veterano en el mundo Nintendo, la verdad es que aún no habíamos podido disfrutar como Dios manda del cartucho que le vio nacer y, claro, le catapultó a la fama.

Por fin, y aunque haya transcurrido más tiempo del necesario, los españolitos de a pie y marcha Nintendo vamos a poder disfrutar a tope de las genuinas aventuras del héroe más salado de la historia del soft: Master Higgins. «Super Adventure Classic» actualiza la primera odisea del chico de la playa mediante un cartucho súper divertido al que el tiempo parece no importarle nada. Entre otras cosas, porque,en este caso, no tiene la más mínima importancia. Y basta un buen comentario para demostrarlo.

Una isla, una chica y una historia interminable

Seguro que cuando oís hablar de una isla, rápidamente os viene a la cabeza una soleada playa de arena blanca, una palmera y una preciosa nativa de sinuosos contoneos. Por desgracia para héroes y simpatizantes, en esta ocasión hay isla, pero ni nativas, ni playas, ni palmeras, ni nada de nada. Ni siquiera un solitario turista barrigudo tumbado al sol como los lagartos. ¿Que porqué? Pues porque la paz de esta paradisíaca isla había sido turbada por Dark Cloak, el de siempre, un siniestro personaje de capa negra que había secuestrado a la princesa Leilani, novia de Master Higgins y futura reina del archipiélago.

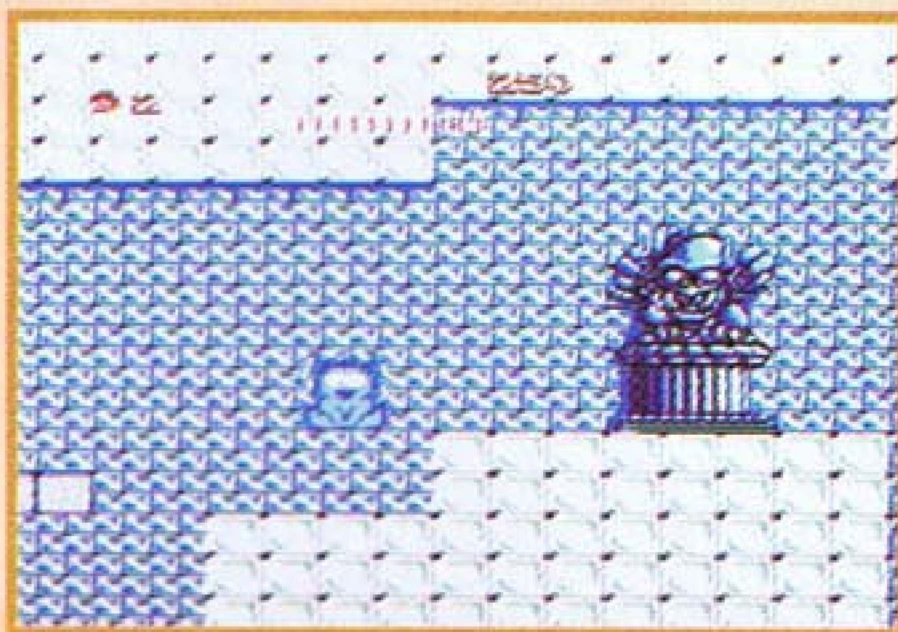
Como podéis imaginar, la situación, bastante negra por cierto, había quedado en manos de Master Higgins. Él era el único con dos dedos de frente que podía hacer «idem» al malvado de turno y de paso solventar la papeleta turística de la isla. Así que ni corto ni perezoso, el muchacho emprendió el camino. Y el camino le llevaría a explorar las ocho islas que constituían el reino hasta encontrar a su amada y poder liberarla. Pero, claro, la cosa no era tan fácil. Cada isla se componía de cuatro larguísimos mundos con su correspondiente guardián de nivel. En cada una de las fases se toparía con bosques, montañas, cuevas, enemigos de todo tipo y muchas, muchísimas cosas más que le pondrían en más de un aprieto. Además, Master partía de vacío, sin armas, sin comida y sin nada, a priori, que le pudiera resultar de utilidad. Menos mal que a poco que consiguiera avanzar, podríahacerse con una buena colección de huevos de avestruz, que si no...
De estos huevos surgirían «items» variopintos que otorgarían a Master varias habilidades. A saber: un



Cualquier cosa es posible en una isla tan maravillosa como la de Master Higgins. Pero por desgracia, nuestro héroe no ha ido de visita al paraíso, sino más bien de peleas.

hacha que podría lanzar a quien se interpusiera en su camino, un monopatín permitiría al jóven héroe desplazarse a una velocidad supersónica, una botella de leche que rellenaría al máximo sus niveles de energía, un hada de miel que le convertiría en invencible durante unos momentos y, en el lado malo, una berenjena que le restaría energía rápidamente... Pero no todos los «huevos de oro» estaban a la vista. Había algunos, los que ocultaban objetos muy valiosos,





que eran invisibles, y sólo con un salto en el lugar adecuado se podría hacer que aparecieran. Un consejo: si al disparar veis que hay algo invisible que impide el vuelo normal de vuestro hacha, seguramente allí hay un huevo.

Por otra parte, y dejando los huevos de lado, también eran muy útiles las fases de bonus. Estas se repartían por todo el juego, y se encargaban de proveer al colega de energía y vidas mientras hacían de improvisado atajo entre zona y zona. El resto, todos lo conoceréis: saltos y carreras interminables hasta que superárais cada mundo.



El sabor de la añejo

Para «Adventure Island» parece que no pasan los años. Pese a su veteranía, la salida al mercado de buenas segundas partes y versiones, la verdad es



No pierdas el tiempo buscando. La palabra aburrimiento no aparece en el diccionario de Master Higgins.

que nos hemos visto sorprendidos por la demostración de jugabilidad que lleva a cabo este ya clásico del videojuego. Por mucho que os parezca pobre en cuanto a detalles técnicos, algo simple de recorrido y poco vistoso, tan sólo tenéis que jugarlo para daros cuenta de que todo eso no importa y de que lo que verdaderamente queda es su endemoniada capacidad para enganchar a las gentes. ■

HUDSON'S ADVENTURE ISLAND TM
TOP 21600
PUSH START
TM AND © 1992 HUDSON SOFT
LICENSED BY NINTENDO

HUDSON SOFT
AVENTURA
P.V.P.: No disponible 2 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: 0
Nº de Fases: 8

GRÁFICOS	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
SONIDO	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL

Un juego veterano, un clásico, que nos ha demostrado a todos su indudable carisma, y calidad.

Se estrena Storm en Super Nintendo con un arcade trepidante a la usanza de los mejores matamarcianos. Dinámico, adictivo y de un ritmo meteórico, Super Swiv entra en escena con un objetivo bien claro: arrasar.

Super SWIV





Storm ha echado mano de las últimas claúsulas del mejor matamarcianos para concebir un arcade definitivo. «Super Swiv» llega a la máquina de 16 bits con el afanoso deber de convencer a las gentes entusiasmadas por el shoot´em up. Y pese a ser primerizo en estas lides de consolas -en ordenadores lleva años dando caña- se ha aprendido muy bien la lección. Tanto, que prefiere ser adictivo y jugable a cualquier otra cosa. Lo que pasa es que la otra cosa, es decir, la técnica, también es explotada hasta límites insospechados. Y cuando eso ocurre, nadie sabe dónde puede acabar la mezcla.

¡La Tierra está en peligro!

Super SWIV transcurre en un tiempo futurista y catastrófico. Una poderosa fuerza alienígena se ha hecho con los mandos del planeta azul y ha prometido no soltarlos en un buen período de tiempo, además de dejar claro que su propósito es hacer sufrir a todo bicho





Super Swiv aprovecha al máximo la capacidad técnica de la Super Nintendo. En todos los sentidos.



viviente. Como en cualquier arcade de salvación de planetas que se precie, a los responsables de la defensa de la Tierra todo este tema les ha pillado en blanco. O lo que es lo mismo: sin capacidad de respuesta. Un helicóptero y un jeep con el motor modificado y las ruedas más anchas de lo normal, eran las únicas alternativas a las que se podía recurrir.

En las manos, y los cañones, de estos dos vehículos quedaban puestas todas las esperanzas de limpieza extraterrestre y, por supuesto, de supervivencia humana. Bastaba con sentarse ante sus respectivas cabinas de control y acertar con el disparo, o por lo menos no fallar en demasía. El espectáculo que se abría ante sus ojos era bastante «turbio» y uno no





podía dejarse en casa las ganas de aniquilar porque de lo contrario podrían hacer lo propio con él.

Las cartas estaban hechadas. El helicóptero y el jeep controlarían, teóricamente, el cielo y la tierra. Las naves que vinieran por arriba serían pasto de los tres diferentes tipos de armas con los que contaría el bicho alado, y los monstruos, tanquetas, hangares y ese tipo de menudencias correrían de parte del jeep de la «Delta Force».

Nuevos arcades

Toda la acción de este espectacular cartucho está condensada en seis peligrosos escenarios, también muy largos, con sujeto pendenciero al final.



Super Swiv roza los límites de lo imposible. Por eso es conveniente buscarse un buen segundo jugador.





La primera incursión de Storm en Super Nintendo va a hacer las delicias de los amantes del arcade.

Cada decorado es un mundo nuevo, enloquecedor y definitivo que no sólo traslada a otra dimensión en gráficos, sino que también obliga a ver enemigos nuevos, a escuchar diferentes melodías y a sentir emociones distintas. ¿Será así el arcade los 90? Es posible. Jamás se había visto algo tan rápido, preciosista y difícil. Más, sería acercarse al límite.



STORM

ARCADE

P.V.P.: No disponible. 8 Megas

Jugadores: 1 y/ó 2

Niveles de Dificultad: 0

Nº de Continuaciones: 0

Nº de Fases: 6

GRÁFICOS: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL

SONIDO: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL

JUGABILIDAD: REGULAR / BUENO / MUY BUENO / **GENIAL**

DIVERSIÓN: REGULAR / BUENO / MUY BUENO / **GENIAL**

El primer juego puramente inglés que está en condiciones de dar la vuelta al mundo con las mejores notas.



T-2 ha pasado del período de reflexión arcade al de la destrucción total. Mucho más activo, fuerte y peligroso.



Terminator 2 the arcade game

Terminator 2 se resiste a desaparecer de los ambientes de moda. Tras barrer en los cines de medio mundo, convertirse en objeto de culto y ganar mil premios a efectos especiales, Arnie no quiere ni oir hablar de retirarse. No, al menos, hasta que haya visto cumplido su último sueño: ser el Rey de las recreativas. De momento ya ha impuesto su mandato sobre las motos Harley, sobre las gafas de sol en la oscuridad y sobre términos como «no problemo» o «Sayonara, Baby». Además, ya ha protagonizado un arcade, en Game Boy, de lo más adictivo y popular. Pero aún le falta algo, aún le falta la versión más directa, fuerte, agresiva y real de sus aventuras en el tiempo: la versión arcade. A continuación, cómo ser rey de las recreativas en dos páginas.

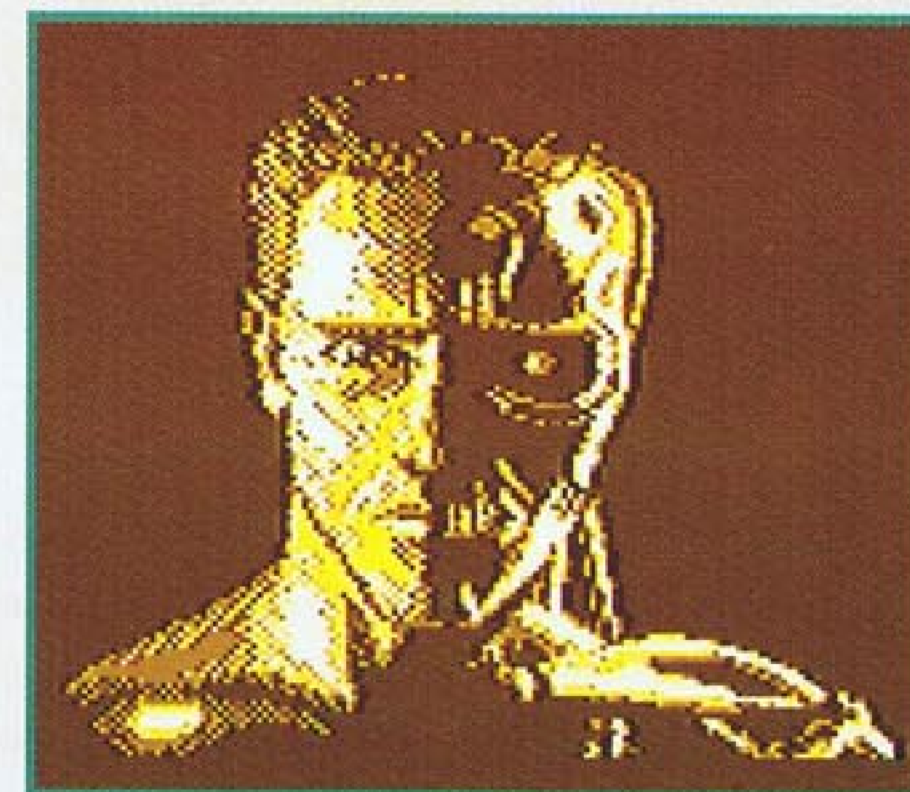
Máquina versus máquina

El «arcade smash» de Schwarzenegger se desarrolla a través de una perspectiva frontal -tipo «Operation Wolf»-, a partir de la que deberemos disparar a los enemigos que aparezcan ante nosotros. Una mirilla móvil permitirá orientar nuestros disparos hacia el lugar adecuado para destruir a cuanto personajete asome la pituitaria por la zona.

Esta es la dinámica del juego. Así de fácil: disparar y aniquilar, tirar de puntería y ofrecer toda la resistencia posible al enemigo. Contamos con cuatro vidas que, a decir verdad y si no demostramos cierta pericia, se agotan muy rápidamente. Los Terminators no suelen andarse con chiquitas y cualquier descuido se paga.



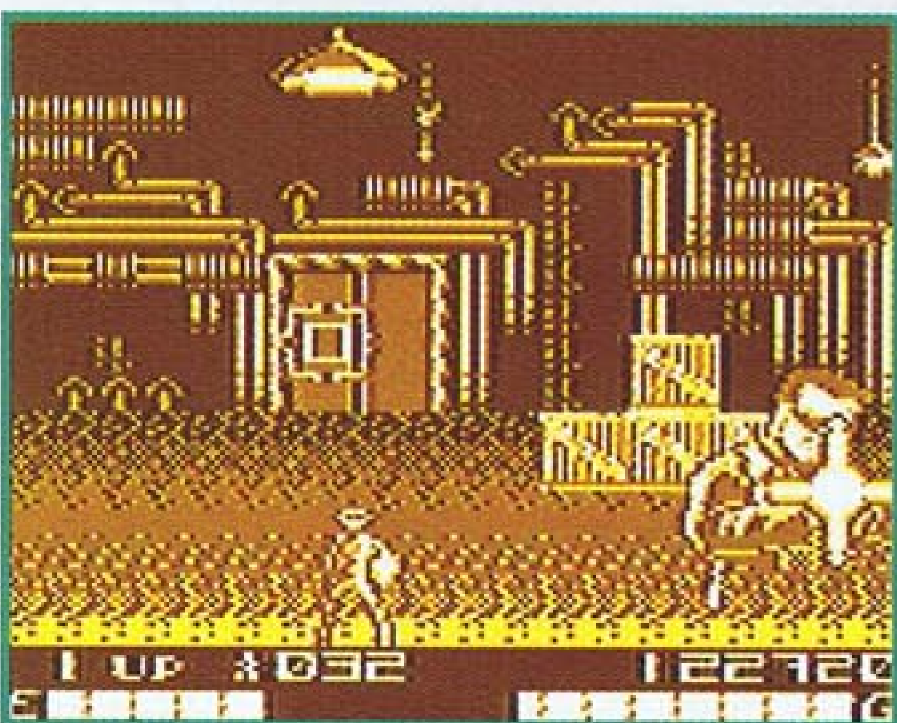




Pero lo importante de este arcade game no es la estructura, sino más bien el desarrollo argumental: mucho más complicado y entero que el ritmo de juego. Toda la partida es una lucha por alcanzar a John Connor -el hijo del primer terminator- antes de que lo haga el T-1000, es decir, el malo. Nosotros «personalizamos» al T-800 y tenemos dos grandes misiones que superar antes de poder acceder a John.

La primera misión se localiza en el futuro, concretamente en el año 2029. Nuestro objetivo consiste en llegar hasta Skynet, la computadora que alberga el «Generador del Tiempo» que permitirá al T-800 viajar hacia el pasado y tener la oportunidad de salvar a John Connor. Esta misión se compone de cuatro áreas plagadas de artilugios cibernéticos y demás ingenios futuristas que tratarán de hacernos la vida imposible; y os aseguramos que la mayoría de las veces lo conseguirán.

La segunda refriega se desarrolla en nuestros días, y sigue con cierta fidelidad el argumento de la película. Esta aventura consta de dos niveles, algo cortos pero muy intensos y emocionantes. El primero tiene lugar en Cyberdyne Systems, origen de Skynet, donde tendremos que hacer lo posible por detener sus progresos de una vez por todas. El segundo transcurre en una fábrica de acero, y podemos dividirlo en dos subniveles. En el primero dispararemos a un camión de nitrógeno líquido con el objetivo de que vierta la sustancia química sobre el T-1000. En el segundo, asistiremos a la batalla pugilística final. En un extremo John Connor y en el otro el T-1000, totalmente recuperado de los efectos del nitrógeno. Armaos de toda la paciencia que os reste, pues el avance del «terminador» es constante y practicamente imposible de detener. Cohetes, bombas, escudos, lanzagranadas y recargadores de munición, se esconden a lo largo y ancho de cada fase. Tratad de encontrarlos o vuestras esperanzas de victoria se reducirán notablemente.



T-2, el arcade, es un juego muy rápido que hace de los reflejos el punto fuerte de cada movimiento.



Un planteamiento espectacular y la figura de un Arnie demoledor, dan vida a un arcade súper intenso.

Este es mi arcade

Tanta y tanta acción cibernética nos ha dejado un rosario de impresiones. ¿Queréis conocerlas? Pues ahí van. Una es, por ejemplo, que T-2 es un juego intenso, adictivo y de unos gráficos de alta calidad, cuyo sonido no se ha resuelto de una forma correcta. Otra, que a los chicos de Tradewest se les ha ido la mano con la dificultad, sobre todo a la hora del enfrentamiento final -aunque, dichoso el que haya llegado hasta allí-. Más. Que la forma de resolver este arcade ha sido de lo más original y atractiva, dejando sólo lo más movido. Y la última, que Arnie puede decir a voz en grito que tiene el arcade bajo sus pies. ■

T2 THE ARCADE GAME

L.J.N.
ARCADE
P.V.P.: 4.990 pts. 1 Mega
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Infinitas
Nº de Fases: 5

GRÁFICOS: MUY BUENO
SONIDO: REGULAR
JUGABILIDAD: BUENO
DIVERSIÓN: MUY BUENO

Jamás sentiréis la fuerza de un Terminator con la misma intensidad. De máquina a máquina.

Hammerin' Harry

El hombre del martillo forma parte del grupo de cartuchos que a pesar de no llevar un buen nombre famoso detrás, esconde una jugabilidad insufrible.

No hace mucho tiempo que cayó en nuestras manos un sabrosón cartucho llamado «Panic Restaurant». A pesar de no contar con un protagonista conocido y de no recrear el argumento de una película famosa, la creación de Taito ascendió a los primeros lugares de las listas de éxitos a una velocidad de vértigo. Por su simpatía y jugabilidad. El cartucho que nos llega ahora, «Hammerin'Harry», pretende dar también la sorpresa. Para ello no duda en mantener una línea «honesta» de presentación, si bien apuesta, y muy fuerte, por la diversión y el buen humor. Las armas necesarias para conquistar al público especializado. Si os parece, le echamos un vistazo.



La ley del martillo

Los habitantes de Carpentersville, la ciudad de los carpinteros, sufrían el acoso de los Rusty Nailers, un grupo de constructores sin escrúpulos que derribaban las viejas barriadas para construir suntuosos centros comerciales. Un mal día, para ellos, demolieron la casita que había en el número 72 de «Bay Avenue», sin tener ni la más mínima idea de quién era su propietario. Cuando



La simpatía y el buen humor han sido las normas seguidas para el diseño de este divertido arcade.



Harry, que así se llamaba él dueño, volvió del trabajo, se quedó estupefacto ante la barbarie. Y en un ataque de ira decidió que tenía que poner fin a tanta injusticia, por lo que cogió su fenomenal martillo, su ajustada camiseta «abanderado» y sus viejos «Lee Raiders» y se encaminó hacia el centro de la ciudad para acabar con la terrorífica amenaza de los Nailers.

Ahora Harry debería superar cinco variadas fases con sus correspondientes guardianes de nivel hasta llegar a la guarida del siniestro jefe de los «Clavos Oxidados» y, una vez allí, dejarle claro cuáles eran sus intenciones.



El cartucho de Irem basa su argumento en una historia muy curiosa de constructores y mafiosos.

El camino a la guarida estaba plagado de plataformas y marcado por la acción infinita. Cada nivel que el martillo humano debía atravesar suponía un nuevo reto de lo más simpático y enloquecedor para el colega. El primero transcurría por las calles del mercado de la ciudad, el segundo se desarrollaba en el territorio de los malvados Nailers, el tercero nos enseñaba a zambullirnos en el agua y a esquivar los frecuentes remolinos, en el cuarto haríamos frente a los peligros que ocultaba el edificio central de la compañía constructora y en el quinto y antesala de la batalla final, recorreríamos la mansión del jefazo de los «Clavos» y le derrotaríamos en su propio terreno.

Aunque el martillo sea el único arma del que se puede valer Harry, por fortuna hay una serie de objetos que incrementarán las posibilidades de ataque del héroe. Por ejemplo, un casco con el que soportar ciertos golpes, un reloj, gracias al cual los enemigos se moverán lentamente, una bebida isotónica, que nos proveerá de energía, unos vaqueros que nos harán saltar más, y así unos cuantos «items» más.





Un golpe de frescura

Al igual que «Snow Bros» o «Pang», juegos de reconocida prestancia, «Hammerin'Harry» era habitual hace dos años en las máquinas de bares y disco-pubs de cualquier barrio. Con frecuencia, la gente se agolpaba frente a los monitores de las recreativas observando como un simple martillo era capaz de producir ese salvaje torrente de diversión. La compañía Irem, pese a las lógicas pérdidas de calidad en cuanto a gráficos y sonido, ha logrado transmitir a los 8 bits de N.E.S. toda la simpatía de este lucido arcade, sin perder ni un ápice de su frescura y entretenimiento. Y aunque sus cualidades técnicas no es que nos hayan asombrado, la verdad es que el intríngulis de este cartucho no está en sus gráficos, movimientos o paisajes, sino más bien en la sensación de jugabilidad y control que deja ver por todas partes. ■





Las plataformas y un nivel de acción bastante alto son protagonistas absolutos de «Hammerin'Harry».



SUPER STARS

Super Off Road



El Super Off Road de Super Nintendo se descubre ante nosotros como un cartucho muy emocionante, muy bueno en aspectos técnicos y adictivo a las cuatro ruedas.

En nuestros habituales paseos por las salas recreativas, siempre nos sorprendió el imponente tamaño de una de sus máquinas. Se distinguía de las demás por su enorme monitor y por los tres majestuosos volantes que componían el cuadro de



mandos. Era frecuente ver cómo la gente se afanaba por hacerse con alguno de los lugares que iban quedando libres conforme los jugadores se iba eliminandon. Al poco tiempo, se convirtió en el rey indiscutible de los arcades de velocidad, muy por encima de otros ya consagrados como el «Out Run» o el «Enduro Racer». El juego en cuestión no era otro que el «Super Off Road».

4 x 4, atracción total

Explicar en qué consiste este programa no resulta demasiado complicado, por lo que vamos a tratar de hacerlo con toda la precisión posible. Inicialmente, os será presentado en pantalla un circuito de tierra que podréis contemplar en su totalidad gracias a una perspectiva tridimensional.

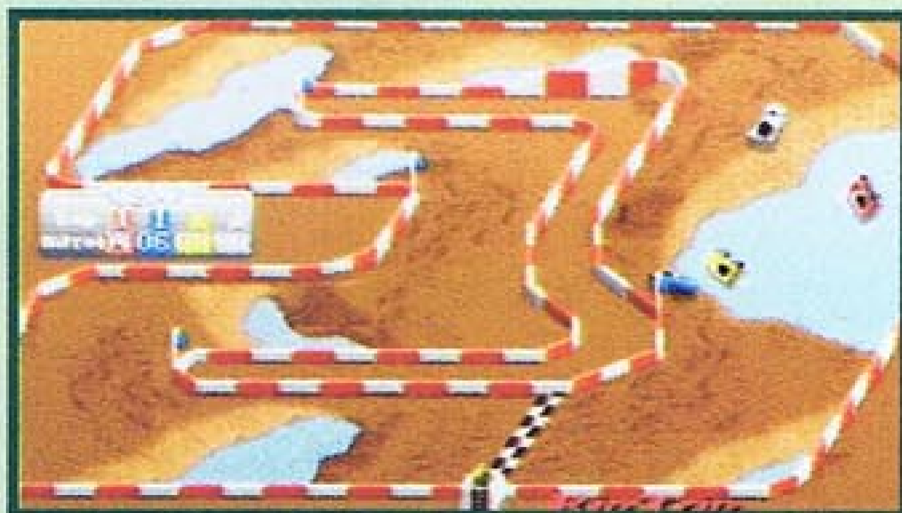
Como iréis viendo, todo el trayecto está sembrado de diferentes elementos que tratarán de complicaros la vida. Tendréis que sortear baches, balas de paja, charcos, enormes desniveles laterales, así como otros accidentes geográficos frecuentes en pruebas de súper cross.



En la línea de salida, cuatro coches. Cuatro pequeños todo terreno de distintos colores, que pelearán por la victoria. Uno de ellos responderá fielmente a las órdenes que le transmitan vuestros dedos. Cuando el más veloz de esos 4X4 complete cinco vueltas al circuito, todos se detendrán en el lugar donde se encontraban en ese instante, estableciéndose así el orden correspondiente de llegada. Sólo el que haya quedado en el último lugar será descalificado, impidiéndosele la participación en la prueba siguiente.

Si habéis logrado evitar la última plaza, y según la posición en la que hayáis acabado, recibiréis una suma de dinero.





El Super Off Road del «Cerebro de la bestia», es la conversión más acertada de la popular recreativa.



Con ella podréis adquirir diferentes accesorios, que mejorarán notablemente las prestaciones de vuestro T.T. Así, si os hacéis con «nitros», vuestro coche dispondrá de supervelocidad durante cierto tiempo; la compra de neumáticos nuevos incrementará el agarre a la pista y, por lo tanto, disminuirá el efecto de derrape; gracias a los amortiguadores, podréis evitar que vuestro 4X4 bote demasiado en los baches; y por último, también es posible que os hagáis con motores nuevos de superior velocidad y mayor aceleración.

A vuestra disposición tendréis la nada despreciable cifra de 16 circuitos, con 64 configuraciones distintas. Es decir, el mismo circuito puede ser recorrido en los dos sentidos, con elementos artificiales distintos y otras variaciones mínimas... Así que por variedad no os podéis quejar. Y por calidad tampoco, ya que muchos de ellos son totalmente inéditos y poseen un atractivo y dinamismo increíbles.



Lástima que Tradewest no haya contemplado la adictiva opción de cuatro jugadores simultáneos.



Y poco más podemos explicaros en cuanto al contenido de este pedazo de cartucho. Únicamente recalcar la variedad de situaciones que se ha alcanzado a partir de un desarrollo que, aparentemente, no presenta grandes novedades. Al fin y al cabo, como en tantos otros juegos, el objetivo que nos impulsa a correr es básicamente el mismo: ser el más rápido, llegar el primero y disfrutar al máximo de todo.





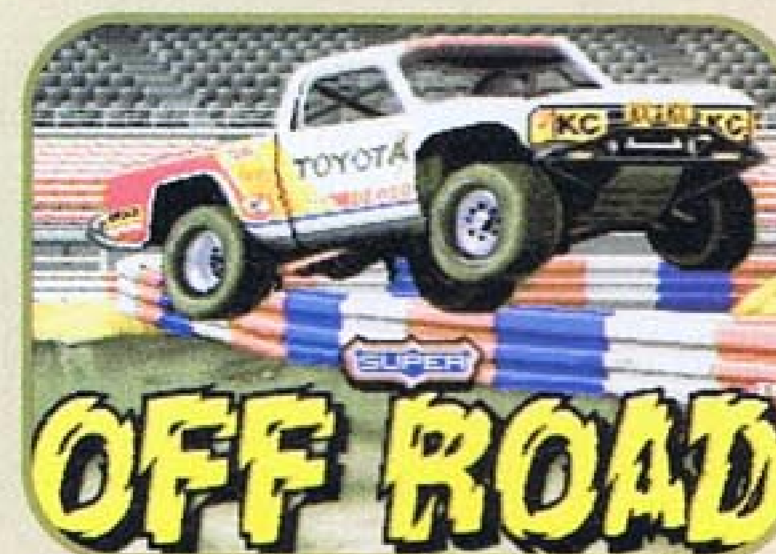
Conversión casi perfecta

No hay ninguna duda. «Super Off Road» para Super Nintendo es la mejor versión que se ha realizado de este clásico. La belleza de los escenarios, la facilidad y precisión en la dirección de nuestros T.T., el fastuoso sonido de David Whitakker, la inmensa jugabilidad y los fabulosos índices de diversión, corroboran esta afirmación. Sin embargo, echamos de menos algo que tenía la versión de N.E.S: si además de la opción de dos jugadores, se hubiera incluido la posibilidad de jugar cuatro a la vez, nos hallaríamos frente al cartucho definitivo. Pero esto no es más que una minúscula mancha, que no ensucia lo que puede considerarse como uno de los mejores juegos de coches para Super Nintendo.

¡Ah!, se nos olvidaba. Si lográis ganar al coche gris, ¡enhorabuena!, porque se trata de una auténtica tarea de titanes que, aquí, hemos conseguido... ■





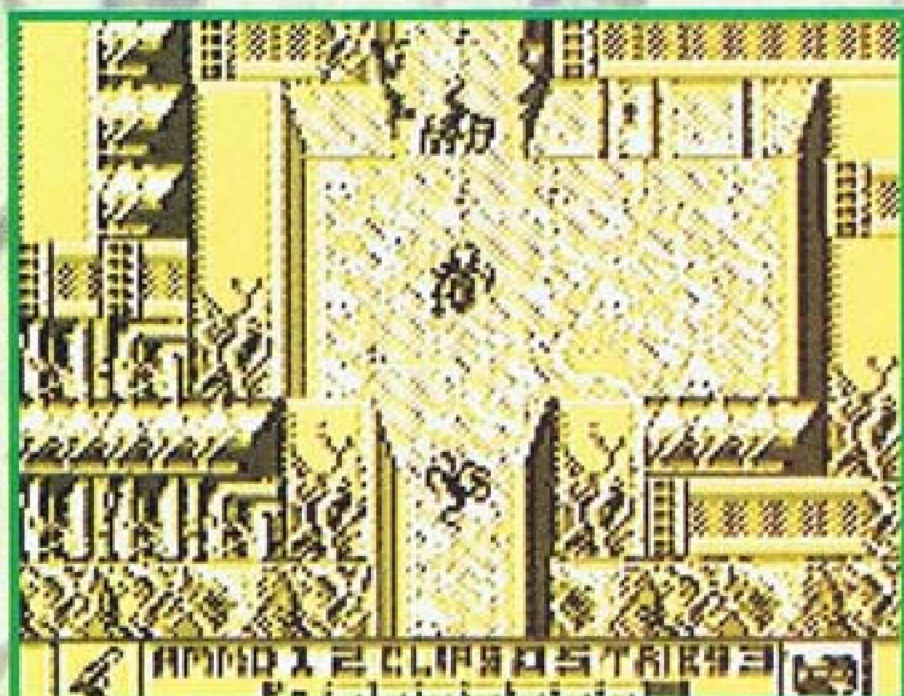


TRADEWEST
DEPORTIVO
P.V.P.: No disponible 4 Megas
Jugadores: 2
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: 1
Nº de Fases: 64

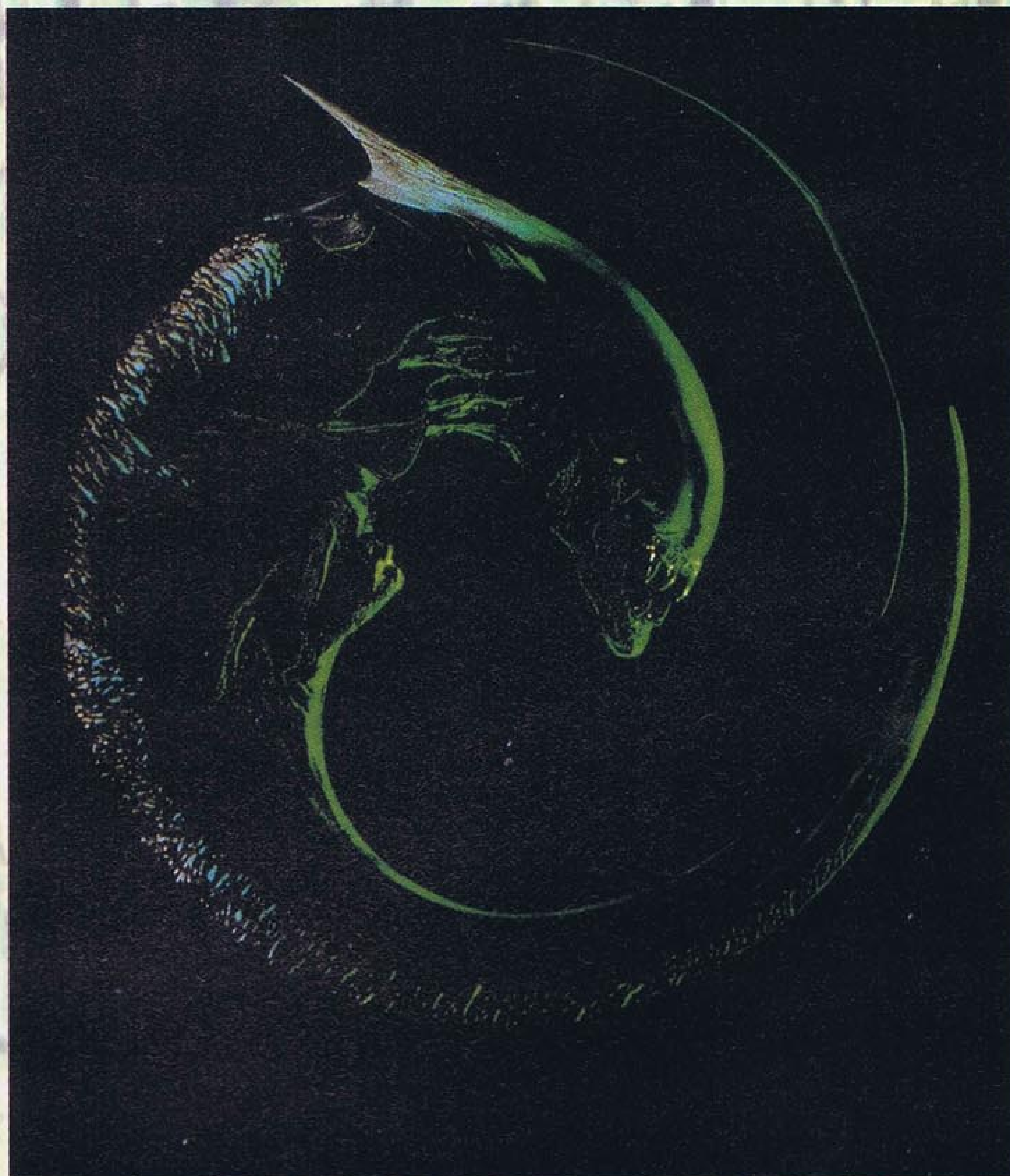
GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**

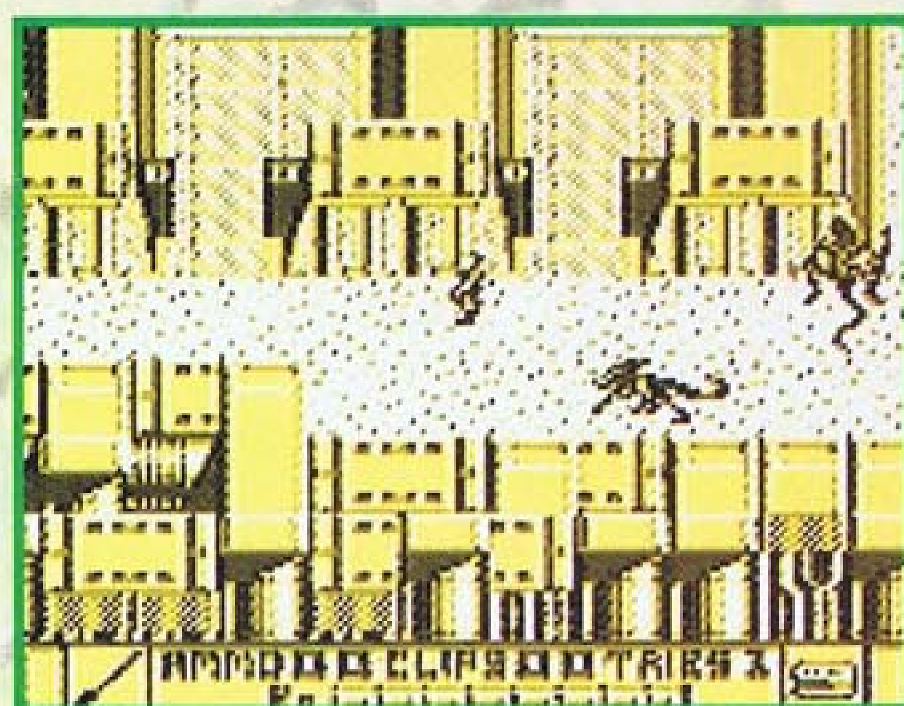
Para amantes del 4X4, del todoterreno, de la tracción total, de los grandes juegos y de los coches.

Alien, Aliens: El regreso y ahora Alien 3. Esta chica no para. Algo raro tiene que haber entre ella y el monstruo. Algo inexplicable...

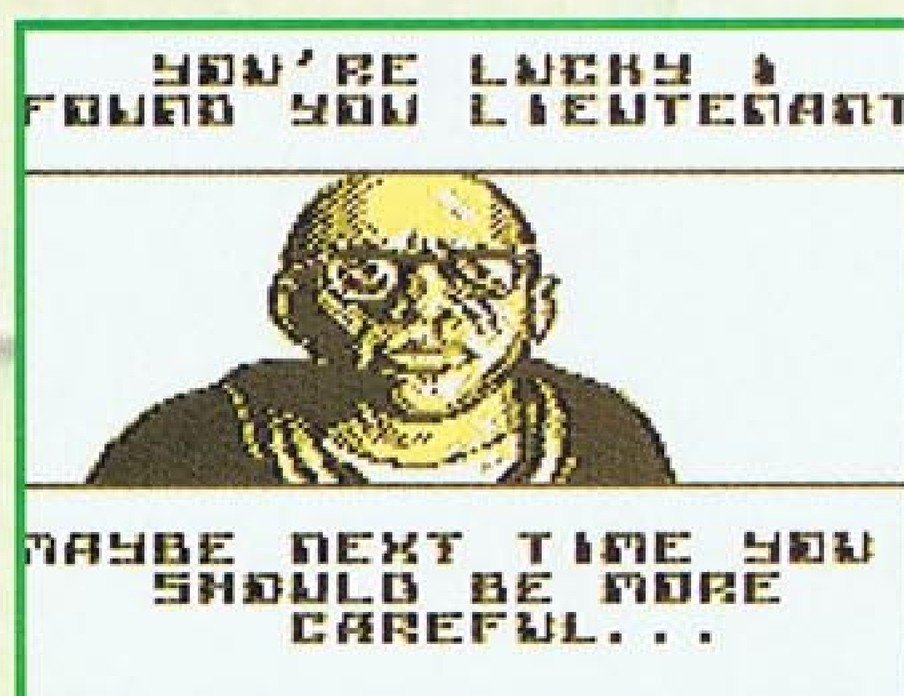


La tercera parte de las aventuras de la Ripley no había encontrado sitio en Nintendo, hasta ahora. El casi monopolio que mantenía Sega con «Alien 3», había dejado a los aficionados a la marca de la «Acción» algo fuera de juego. Pero eso se ha terminado. LJN, las manos de Acclaim, acaba de inaugurar y rehacer lo que seguirá siendo licencia de lujo sobre una Game Boy: «Alien 3». Toda una noticia que rápidamente vamos a pasar a ver un profundidad no sin antes haceros un resumen de las peripecias del





Nada detendrá el avance de Ripley. Sabe que si deja un solo alien con vida, su amenaza quedará latente.

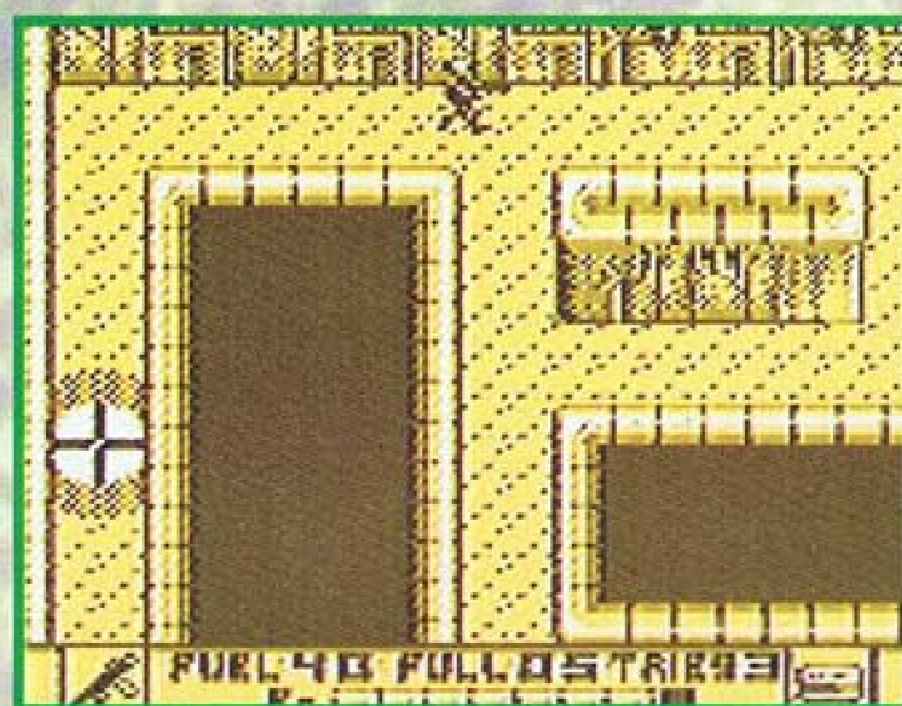


Alien 3

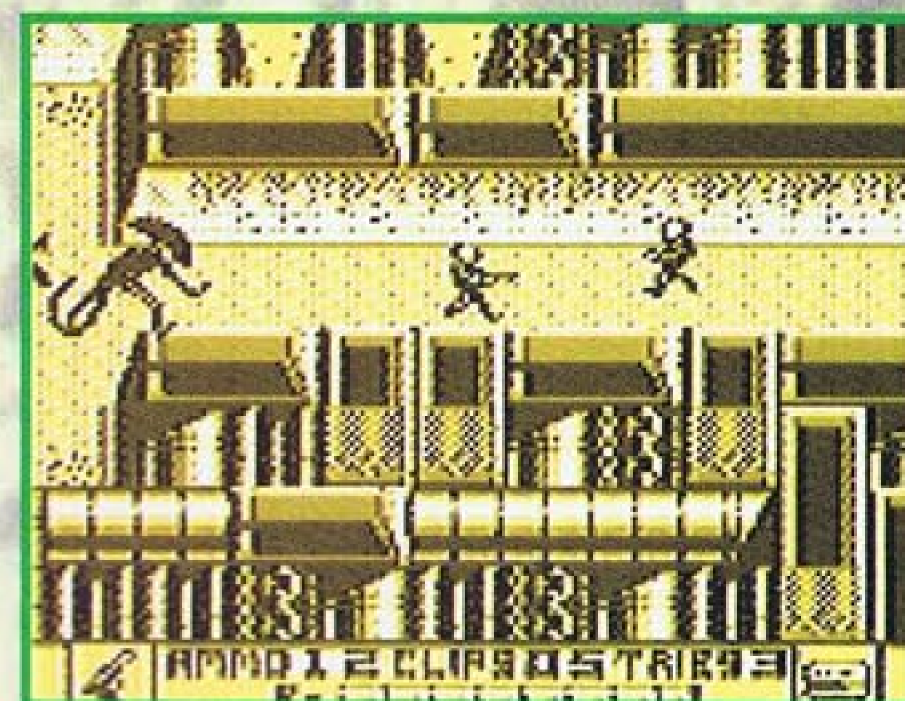
comando Alien. Por si, en una de novatos, es la primera vez que oís el título de este cartucho.

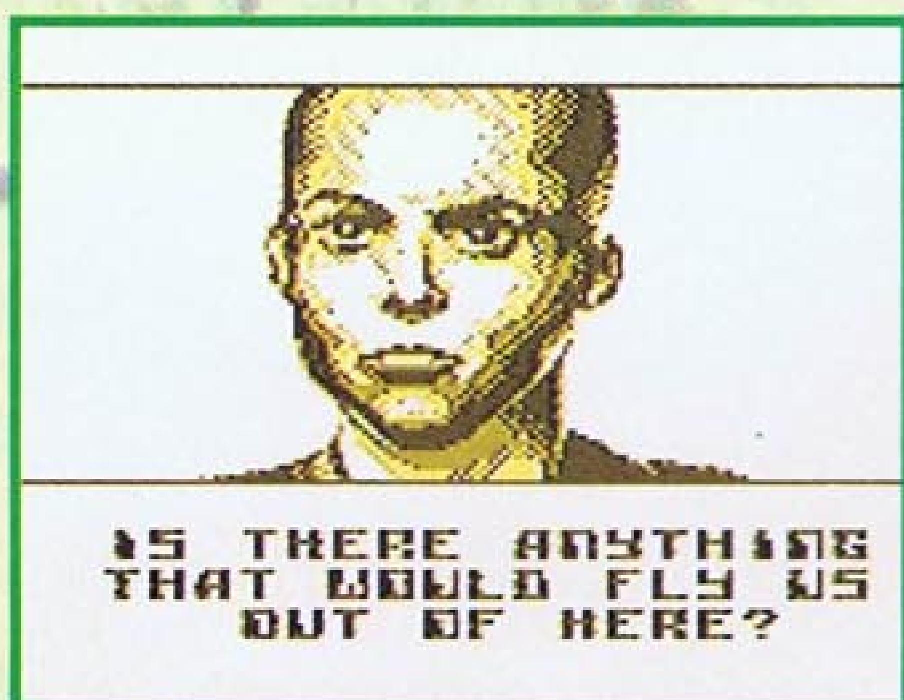
«Sulaco» es el nombre de la nave en la que viajaba la mujer-soldado más valiente del universo en compañía de una niña y los restos del androide «Bishop». Un cortocircuito en el sistema de propulsión provocó que la aeronave perdiese su sistema motriz y quedara a la deriva en el espacio, mientras la fuerza de la gravedad se ocupó de que el vehículo se





La teniente Ripley no tiene ni un pelo de tonta. Por eso sabe que los conductos de aire llevan a la salida.

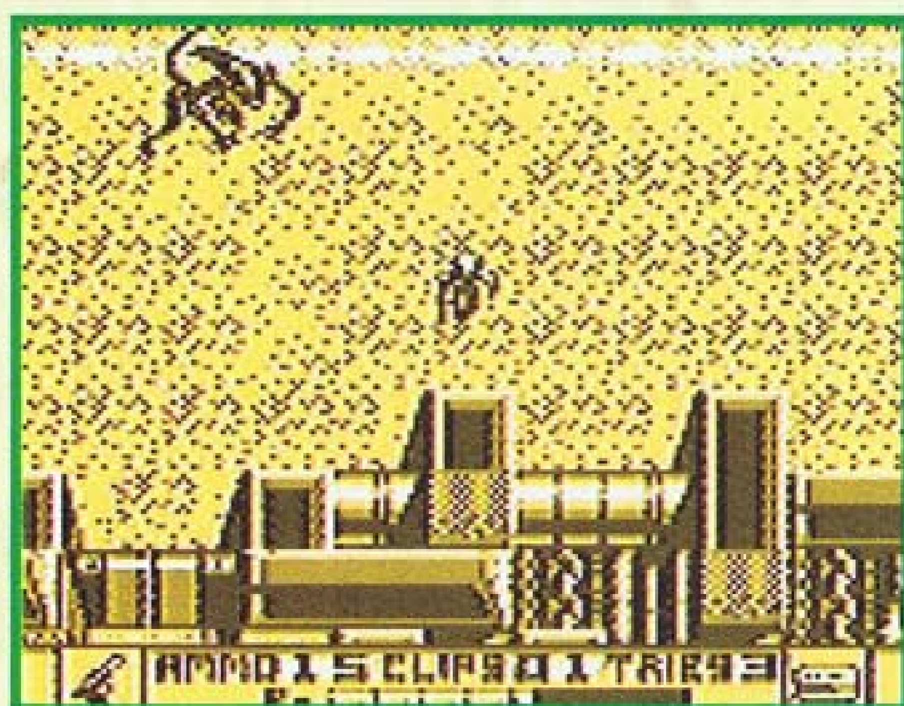




precipitase a «Fiorina 161», una prisión de máxima seguridad abandonada en el espacio. Tras la colisión, Ripley fue la única que pudo sobrevivir, pero... no estaba sola. Para su sorpresa, la mazmorra espacial estaba infestada de extrañas y horripilantes criaturas que la dejaron sin habla y obligaron a raparse la cabeza y, después, a combatir.

Acción y aventura

Como única habitante con algo de intelecto en ese sucio planeta, Ripley tendría que eliminar a todos los alienígenas y a su reina antes de que ellos acabaran con ella. Y la cosa no iba a ser nada fácil pues la dama comenzaba sin armas, ni municiones, ni llaves, es decir, sin nada. Tendremos que ser nosotros, a los mandos del juego, los que hallemos dichos objetos para hacer frente a los enemigos y acceder a los lugares clave del juego. Esta es precisamente la parte aventurera del cartucho. Que no es poco. La acción vendrá dada por las incontables ocasiones en las que deberemos enfrentarnos al ejercito de Aliens que habita la prisión -ningún plato de gusto-, por las armas que deambulan por la zona -cada una tiene su propia función- y por la de puertas que hay que abrir para localizar cada objetivo -cerraduras a mi-.



Detrás de cualquier esquina podréis encontrar el Alien que ponga freno a vuestra aventura.



El mejor escribano echa un borròn. En este caso, el único borrón es el minúsculo tamaño de la «protal».



Ripley, con lupa

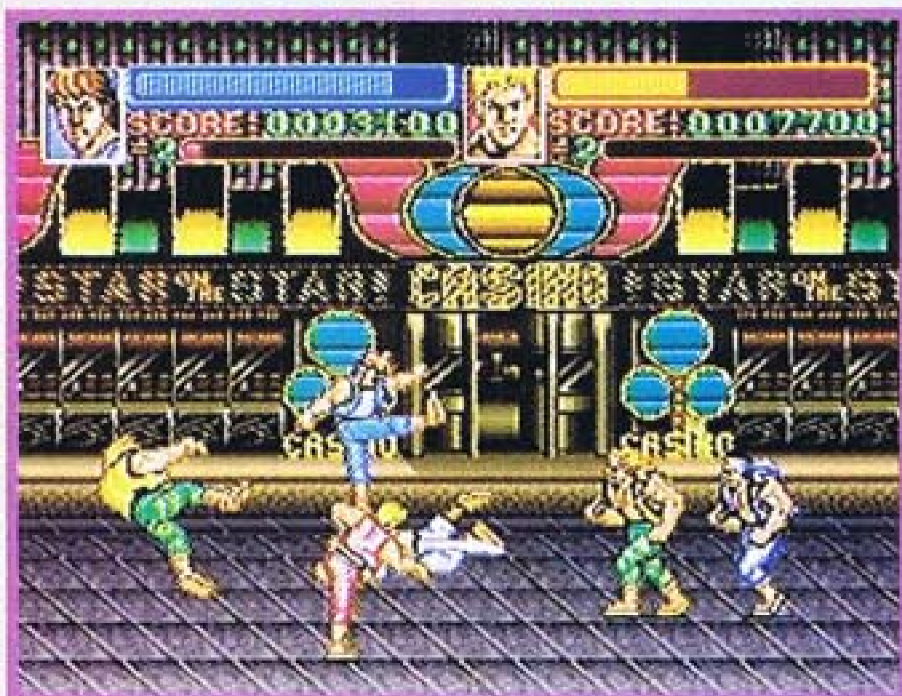
Quedamos pues en que «Alien 3» es una gran aventura al estilo «Alien Breed» con una dosis importante de acción. Quedamos igualmente en que no tiene nada que ver con ningún «Alien 3» de ninguna compañía (toma originalidad) y quedamos, por último, en que a pesar de lo jugable, bonito y adictivo que les ha quedado a LJN, al menos podían haber dibujado a la Ripley con más nitidez. O hacerla más grande, que a veces no se ve. ■



L.J.N.
AVENTURAS
P.V.P.: 4990 1 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: 0
Nº de Fases: 1

GRÁFICOS: MUY BUENO
SONIDO: MUY BUENO
JUGABILIDAD: BUENO
DIVERSIÓN: MUY BUENO

Una fantástica aventura en la que el tamaño de la protagonista no raya a la misma altura (nunca mejor dicho).



Super Double Dragon

Su majestad la saga del Dragón ya está en Super Nintendo. Los fanáticos de la leyenda del puño y los monstruos de la lucha callejera se pueden ir preparando para el golpe del siglo.

Las aventuras de Billy y Jimmy, los hermanos del dragón, ya han recorrido medio mundo. Desde los tiempos del Spectrum hasta los más actuales de consola, no ha habido sistema ni máquina que no gozara de su adictiva presencia. Hasta tres partes, de diferente capacidad y resultado, se han dado cita en Game Boy y N.E.S., otra hay que contabilizar en Mega Drive y, ahora, por fin, el dragón ha dado el «sí» para entrar de lleno en la Super Nintendo.



Puños, y megas, fuera

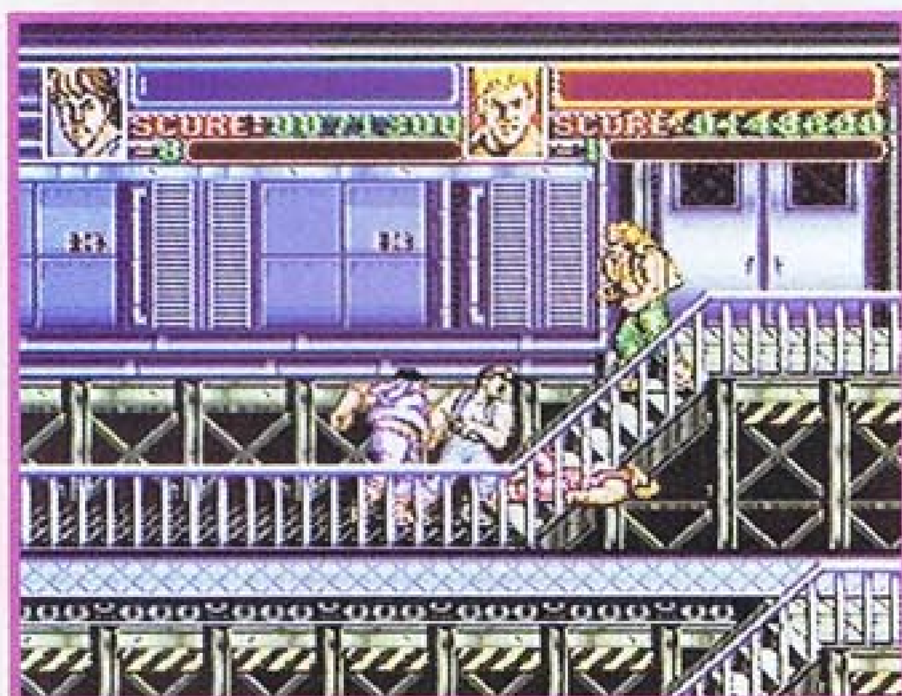
Los súper 16 bits japoneses han recibido a la saga de luchadores con los brazos abiertos. Y con un entusiasmo fuera de lo normal: la pareja de «fighters» y sus seguidores no se merecían menos. Pero «Super Double Dragon» sigue siendo lo mismo. O eso se ha pretendido, que lo mejor no cambie. Ni el argumento, ni el valor, ni la directa mecánica. Por eso, a la hora de llevar a cabo este comentario, hemos pensado que sería mucho más útil descubrir lo que esconden estos 8 megas de cartucho, que transcribir una historia que la mayoría de vosotros debería conocer. Y vamos por puntos.

Primer punto: los gráficos: Si estáis acostumbrados a las imponentes figuras de «Final Fight» o «Street Fighter II» la primera impresión que recibiréis del dragón no será nada positiva. El tamaño de los «sprites» es un poco pequeño y además carece de la calidad y definición de otros juegos.

Segundo punto: tácticas de ataque, tipos de golpes y capacidad de poder usarlos, es decir, facilidad de control. En



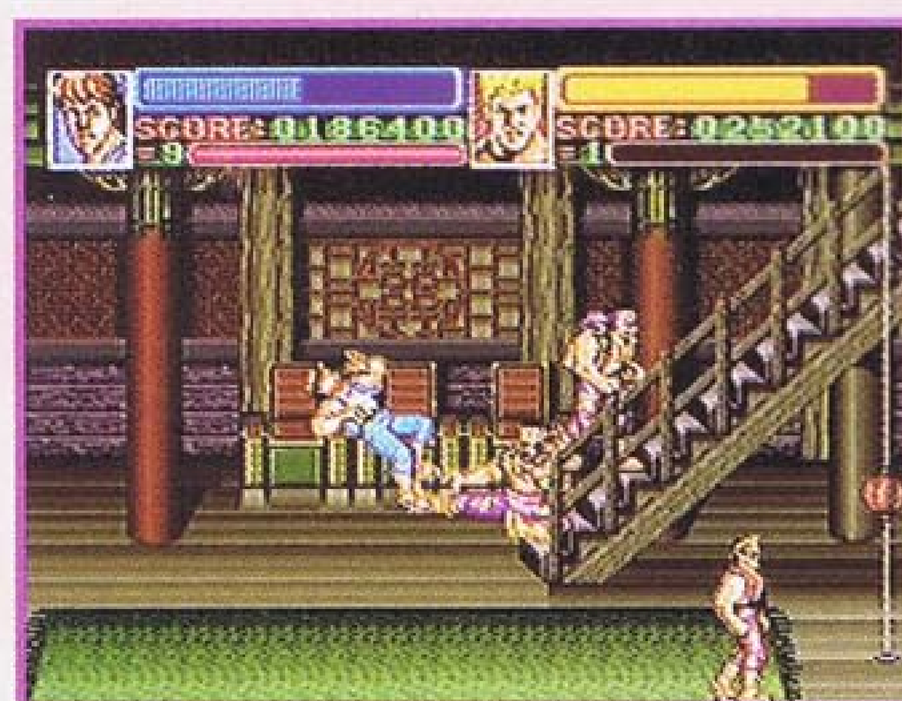




El secreto de «Super Double Dragon» está en su jugabilidad: roza, simplemente, la perfección.

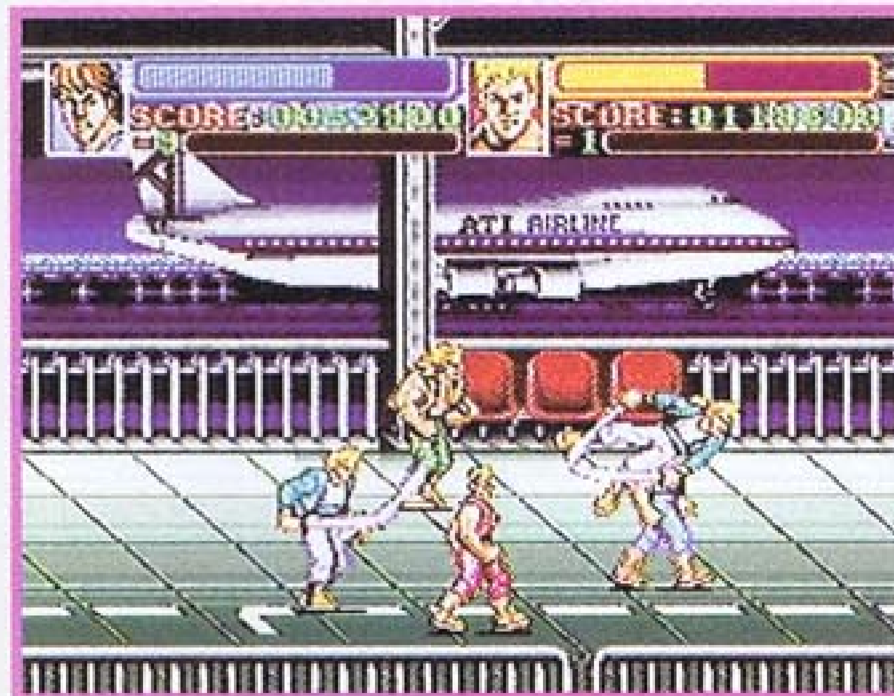
estos aspectos, «Super Double Dragon» es un juego completísimo que supera en cuanto a patrones de ataque a cualquier otro cartucho de lucha callejera. Lo tiene todo, desde el típico puñetazo en la cara, hasta patadas circulares, cogidas, protección ante ataques del enemigo, volteos... una gama de «agresiones» muy fácil de ejecutar.





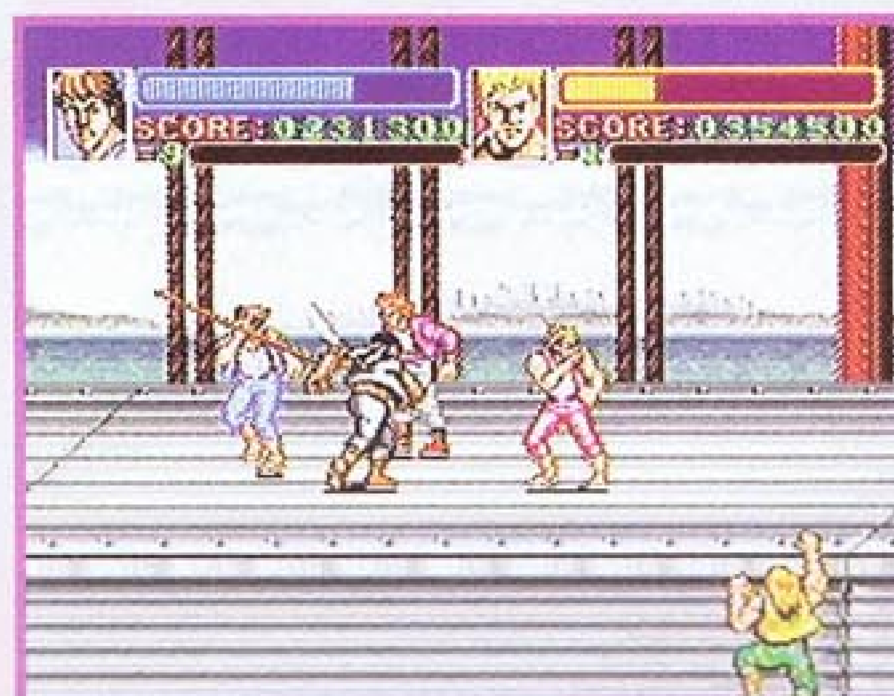
Tercer punto: los enemigos. Son bastante variados y, como en «Final Fight», emplean diversas armas: puñales, palos, nunchacos que podremos utilizar si machacamos a su dueño.

Cuarto punto: los escenarios. Se trata de decorados muy variados que cumplen a la perfección su cometido. No falta el típico combate en el ascensor, ni en el



aeropuerto o en las escaleras, y otros escenarios clásicos de aventuras en las que el mamporro es protagonista.

Quinto punto: el número de jugadores. «Super Double Dragon» contempla la posibilidad de poder jugar con dos luchadores simultáneamente, lo



El cartucho de Tradewest ha preferido la práctica al vistosismo. Y los golpes a los decorados.

que añade jugabilidad al cartucho y algo de picardía: no olvidéis que los hermanos pueden zurrarse entre sí.

Y sexto punto: las características técnicas. No busquéis ni rotaciones, ni zooms ni nada por el estilo. Tradewest no ha querido exprimir las posibilidades de la Súper y se ha decantado por otros aspectos que entroncan más con la jugabilidad. El modo 7 ha sido guardado en un cajón a la espera de mejor ocasión.



¿Los mejores golpes?

«Super Double Dragon» puede pasar a la historia como uno de los mejores juegos de puñetazos callejeros para Super Nintendo. Eso dirán los fanáticos. Y nosotros les apoyaremos, pero con matices. Nos habíamos imaginado un Súper Dragón a lo «Final Fight», con efectos de «Turtles» y algún detalle extra made in «Rival Turf». Pero nos hemos encontrado con un Double Dragon puro, duro y sincero, que no es poco...



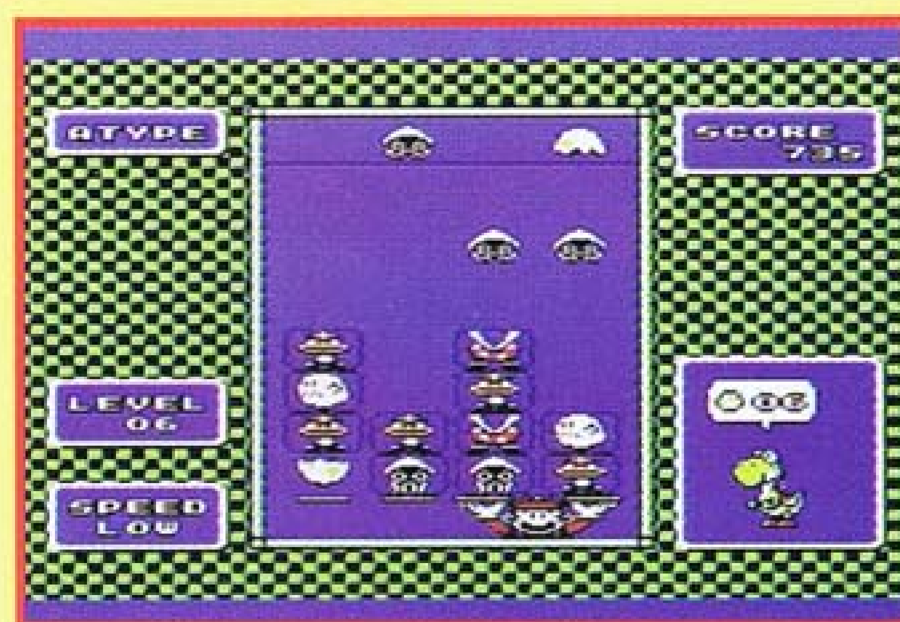


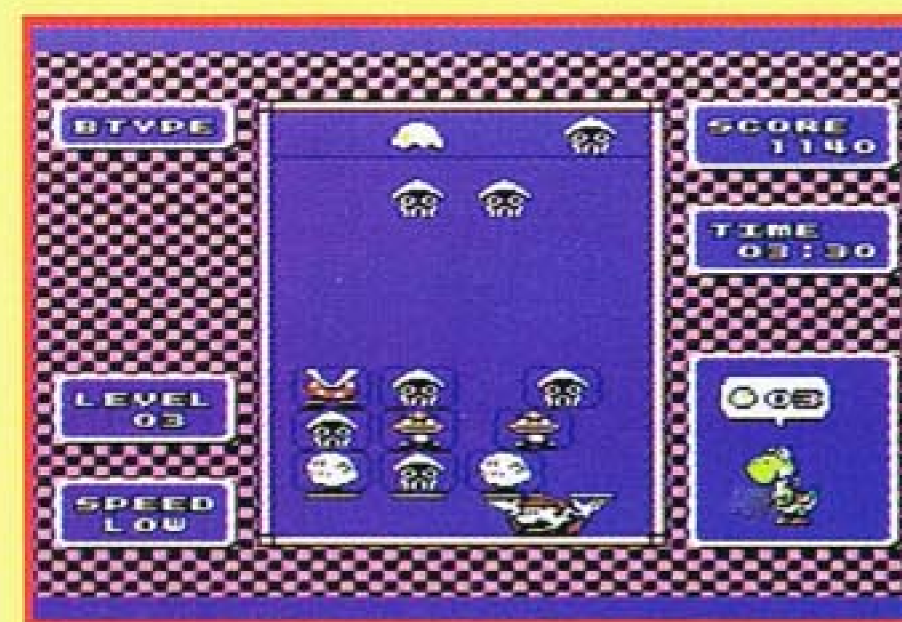
TRADEWEST
ARCADE
P.V.P.: No disponible 8 Megas
Jugadores: 1 ó 2 simultáneos
Niveles de Dificultad: No hay
Nº de Continuaciones: 5
Nº de Fases: 7

GRÁFICOS	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL

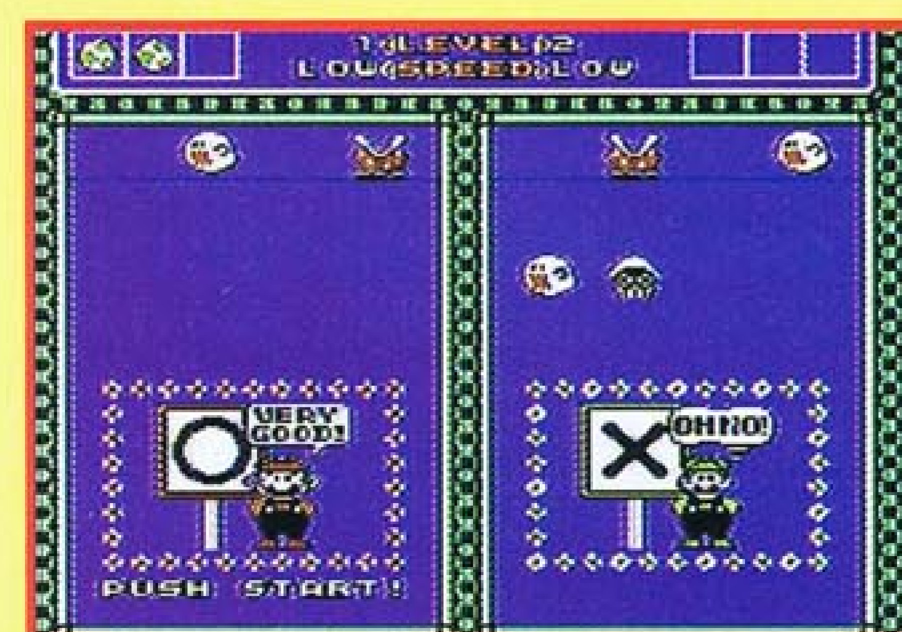
Un arcade con fuerte sabor japonés que rememora los mejores momentos de la popular saga karateka.

Ginger y Fred, Tom y Jerry, el gordo y el flaco, Chip y Chop, y ahora Mario y Yoshi... las parejas más famosas del mundo.





Seguro que este juego te recuerda al Tetris. Sólo que con dos «protas» de la talla de Mario y Yoshi.

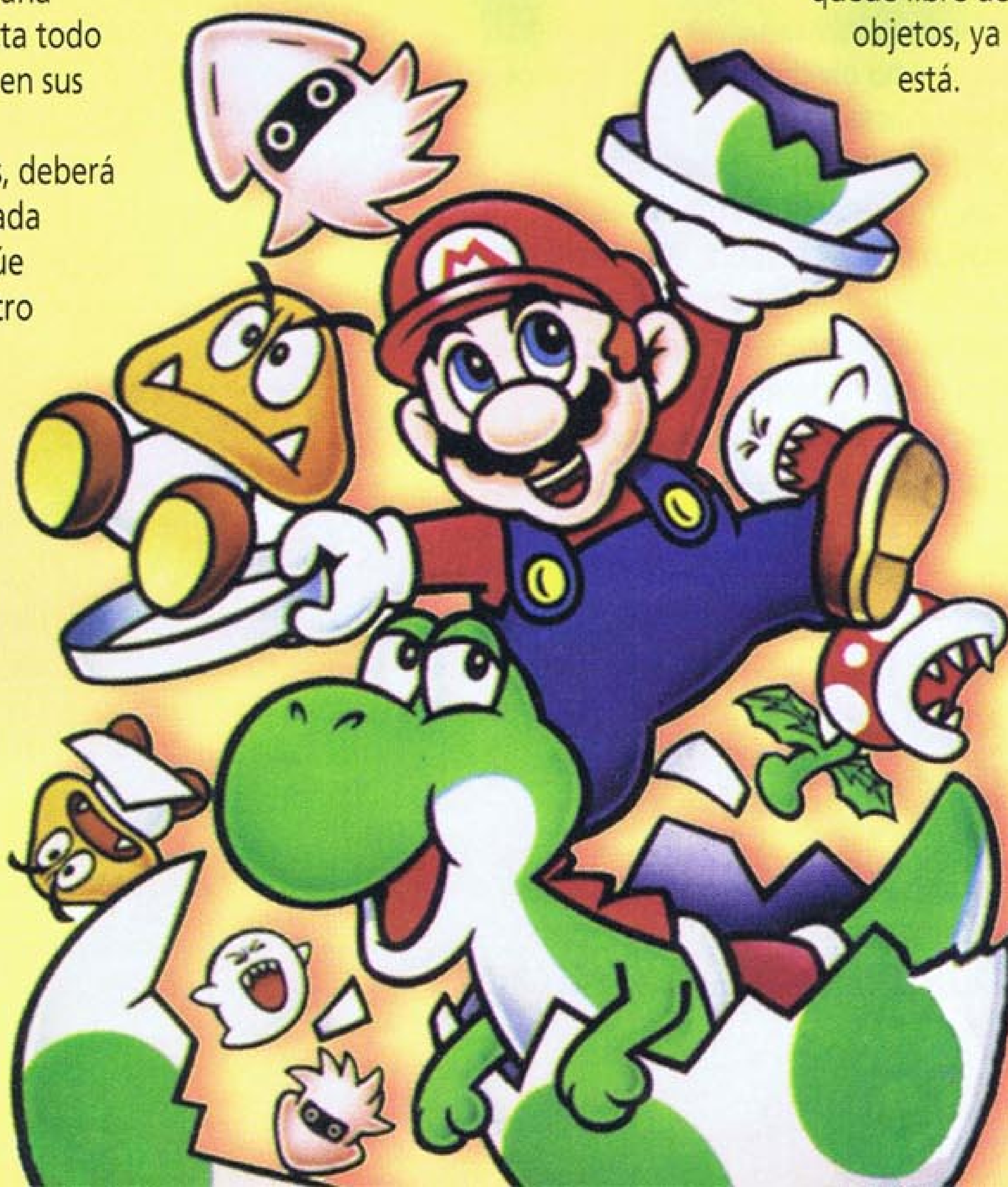


Mario & Yoshi

Mario y Yoshi se han cansado de «tronchar» Koopas, Buddies, Bloobers y otros personajes, y han decidido tomarse un merecidísimo descanso en los 8 bits de la N.E.S. Por eso, esta vez no protagonizan una de sus aventuras repletitas de acción, sino uno de esos cartuchos estratégicos y adictivos que puede atentar contra el bienestar de tus células grises del cerebro.

Puzzle rompecráneos

El desarrollo de «Mario & Yoshi» es muy simple. En una pantalla tipo Tetris, ciertos objetos irán descendiendo desde la parte superior. Abajo, Mario aguardará para distribuir de una forma correcta todo lo que caiga en sus manos. Moviéndolos, deberá lograr que cada objeto se sitúe encima de otro semejante, para que ambos desaparezcan. También caerán unas «medias cáscaras» de huevo, de tal manera que si logras enlazar las dos mitades, todos los objetos que haya en medio desaparecerán, y surgirá un «adorable» Yoshi que hará que tu «score» aumente como la espuma. Además, en la divertida modalidad de dos jugadores, enviarás los objetos que hubiera en medio de las dos cáscaras al adversario. Y cuando la pantalla quede libre de objetos, ya está.



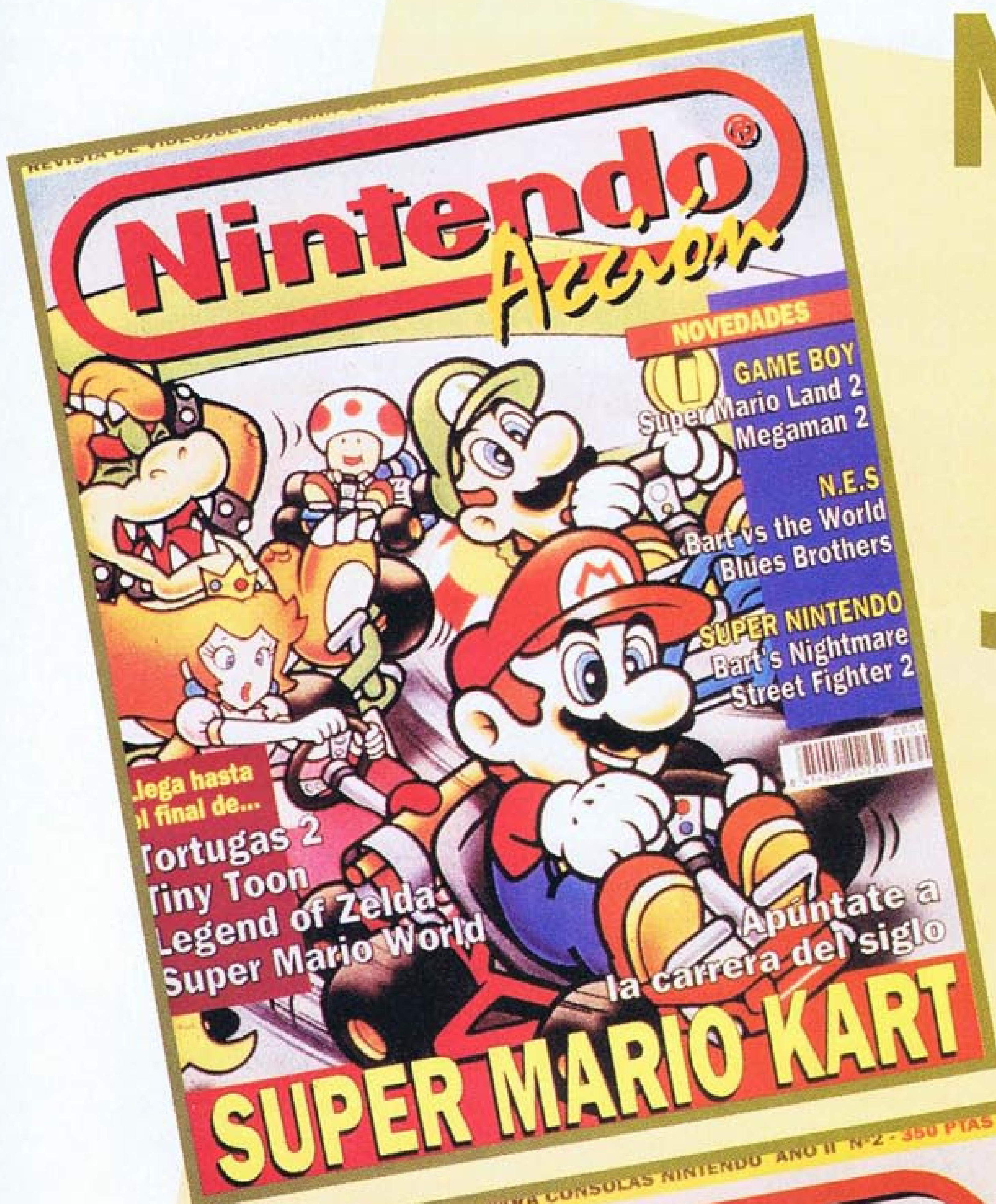
YOSHI™
©1991,1992 Nintendo
1PLAYER
2PLAYER

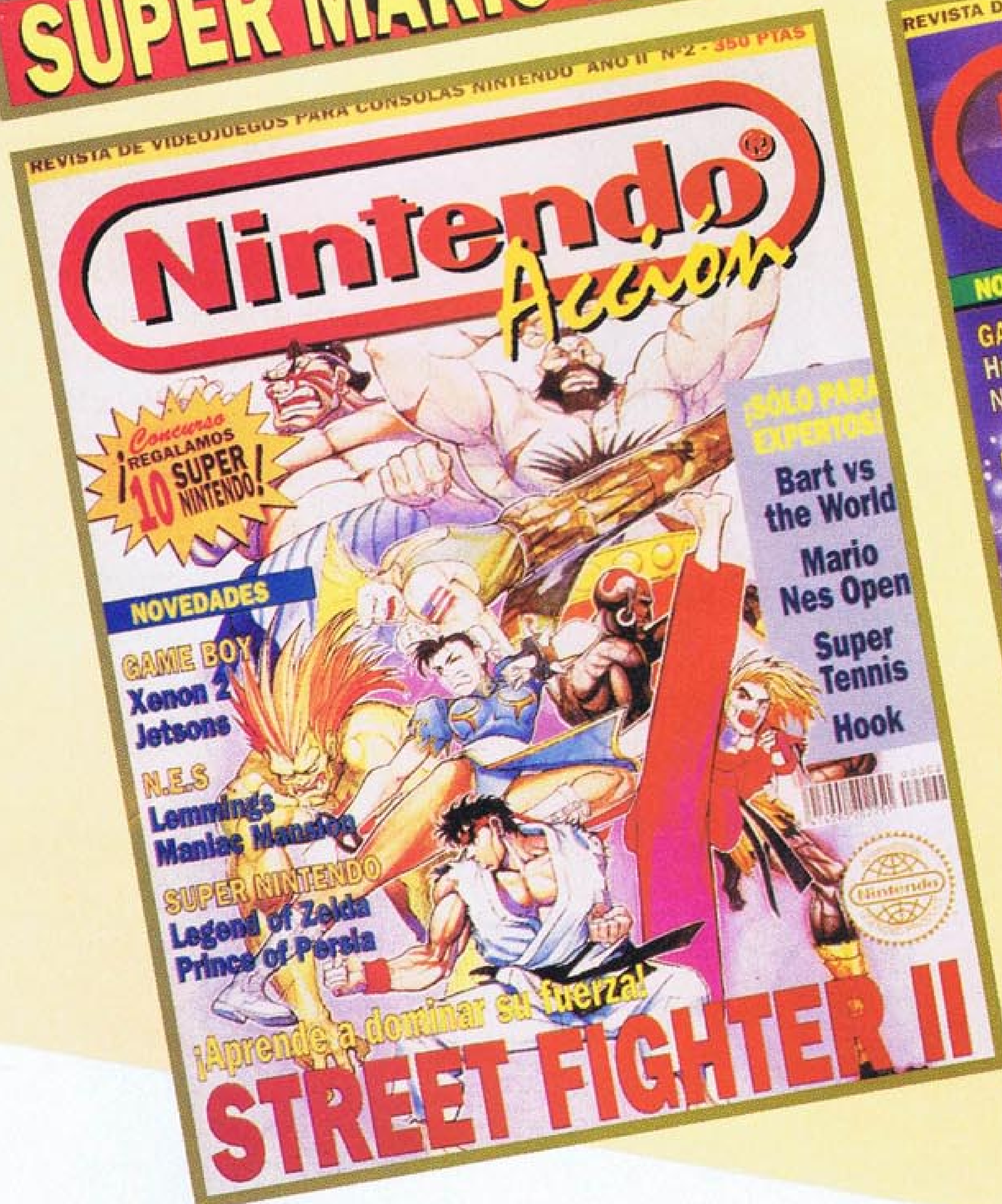
NINTENDO
INTELIGENCIA
P.V.P.: No disponible 1 Mega
Jugadores: 2
Niveles de Dificultad: 5
Nº de Continuaciones: 0
Nº de Fases: Inf

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS	●			
SONIDO	●			
JUGABILIDAD			●	
DIVERSIÓN			●	

Los juegos de estrategia no tienen porque ser aburridos. Y menos si todos son tan majos como éste.

NO DEJES QUE EL TIEMPO JUEGUE EN TU CONTRA.





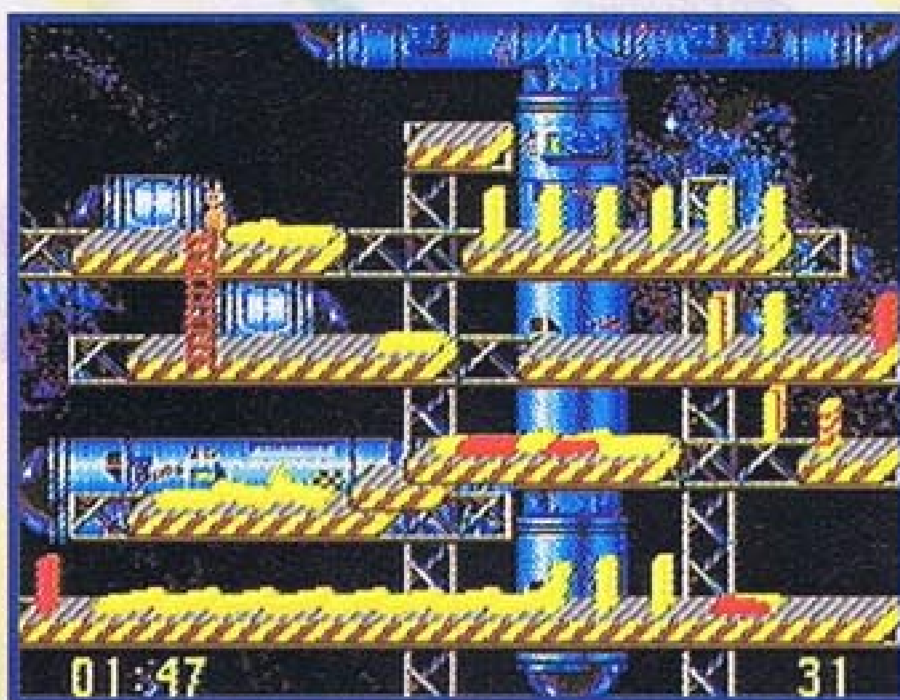


Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre, no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos. Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

Para jugar a Push Over hace falta tener perspectiva espacial, una mente fría, y gran imaginación. Para disfrutar de él, sólo hace falta sentarse frente a la consola.

Pushover





En «PushOver» podréis encontrar toda la diversión del mundo, sólo que sin plataformas ni disparos.

Push Over, la última creación de Ocean para Super Nintendo, es un juego atípico. Original e innovador, pero se sale de los argumentos normales... para un título de consola. «Push Over» no va de tiros, ni de peleas, ni de fútbol ni de tenis. Va de fichas de dominó y puzzles complejos, y tiene la sana intención de haceros pensar, de obligaros a mover el coco. Pero no penséis que por este «pequeño» detalle argumental los chicos de la compañía inglesa se han preocupado menos del diseño, la simpatía y la gracia de su programa. Al contrario. Precisamente porque han pensado que se trata de un producto «complicado», han puesto todos los medios a su alcance para hacerlo todo lo atractivo posible. Y así ha salido. ¿Os parece que le echemos un vistazo?

Una hormiga atómica

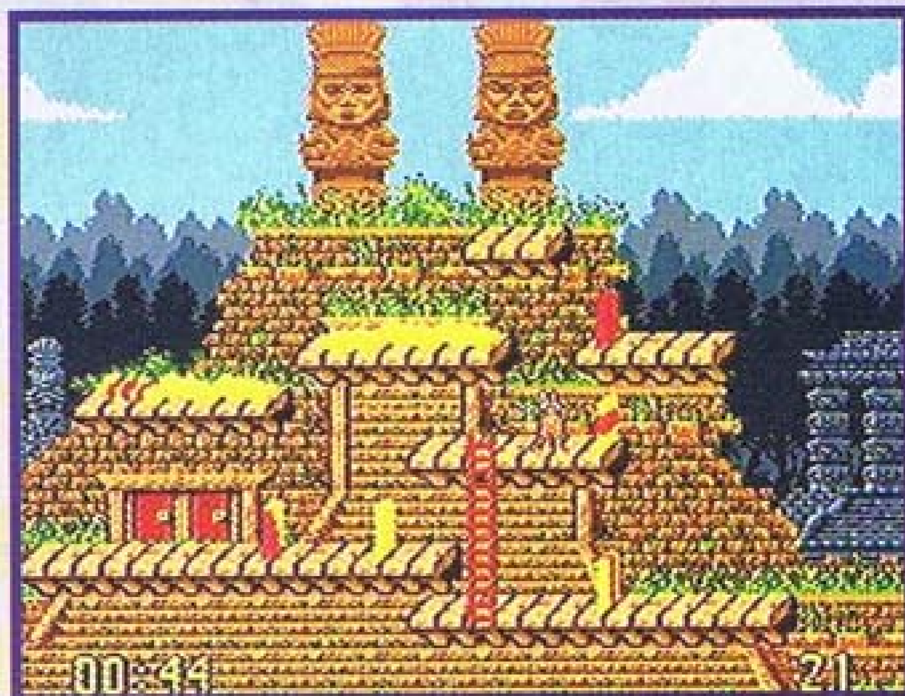
Para acentuar todavía más el carácter original de «Push Over», Ocean ha dado a una simpática hormiga el papel de protagonista absoluto. Ella solita, apoyada por nuestra claridad mental, deberá organizar las fichas de dominó que aparecen en

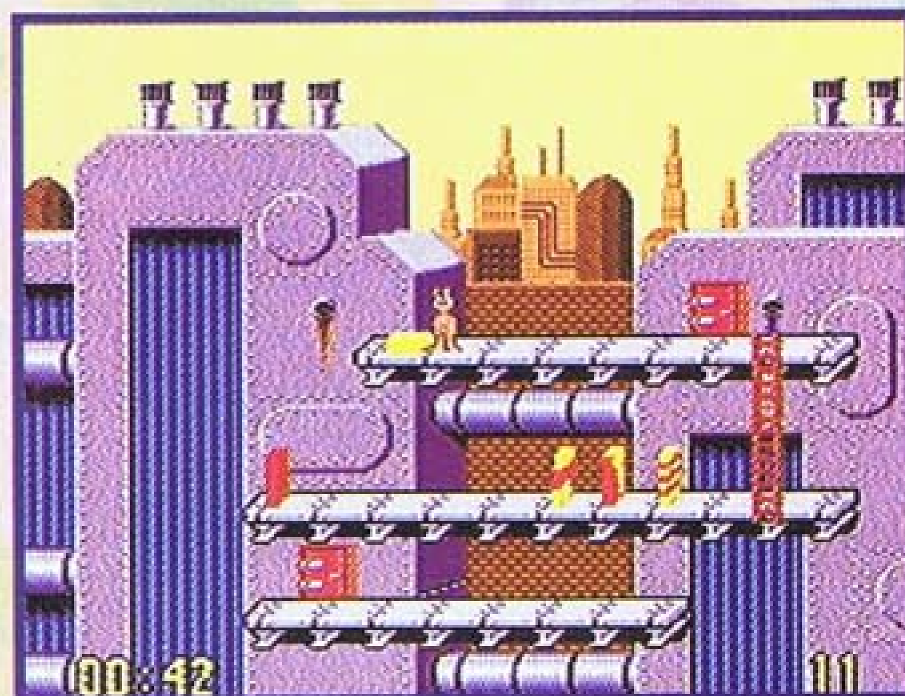




pantalla, de tal forma que al tirar una de ellas, la primera, se produzca una reacción en cadena que dé con la última ficha en el suelo. Para realizar tal proeza, G.I. Ant ha sido dotada de una fuerza extraordinaria que le permite coger, transportar y cambiar de sitio cualquier ficha, así como de una capacidad de vuelo que le hace inmune a las leves caídas.

La mecánica de «Push Over» es simple. Cada pantalla, de las 70 que posee, supone un reto a la capacidad mental del jugón de turno. No sólo porque a veces os será prácticamente imposible adivinar el recorrido de las fichas, sino además porque cada desafío cuenta con un tiempo máximo que, de superarse,

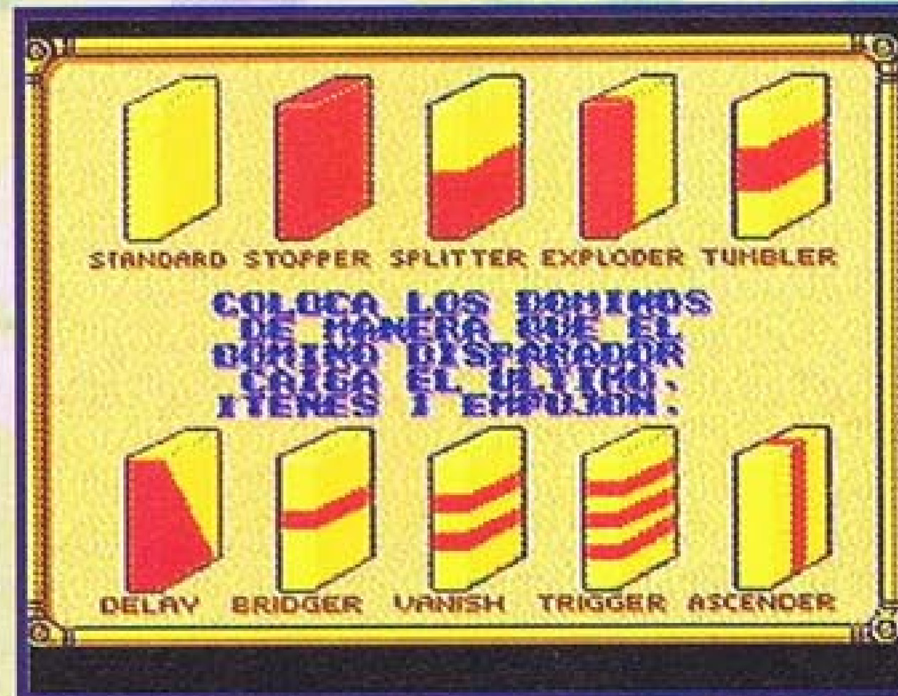


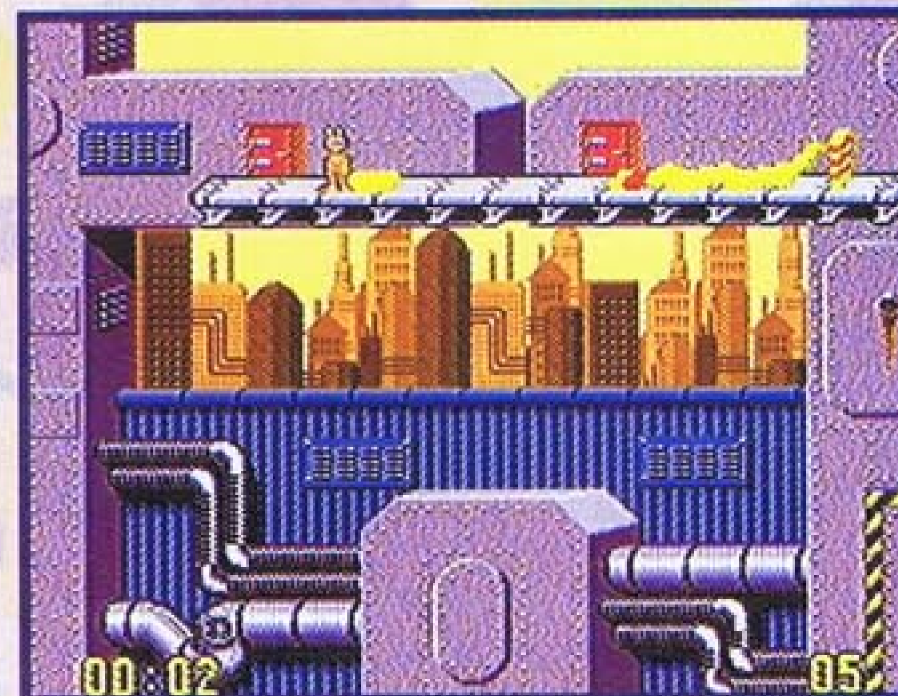


La hormiga atómica dispondrá de todas las posibilidades del mundo para completar cada rompecabezas.

obligará a la hormiga a repetir el puzzle.

No todas las fichas que G.I. Ant puede manejar son iguales. Hay diez tipos diferentes: las fichas normales, de color amarillo, que caen por su propio peso; fichas rodantes, que no paran hasta encontrar otra a la que golpear; voladoras, que flotan en el aire hasta topar con una superficie y aniquilan todas las que estén en esa fila; fichas puente, que forman un ídem cuando las empujamos; retardadora, que ya sabéis





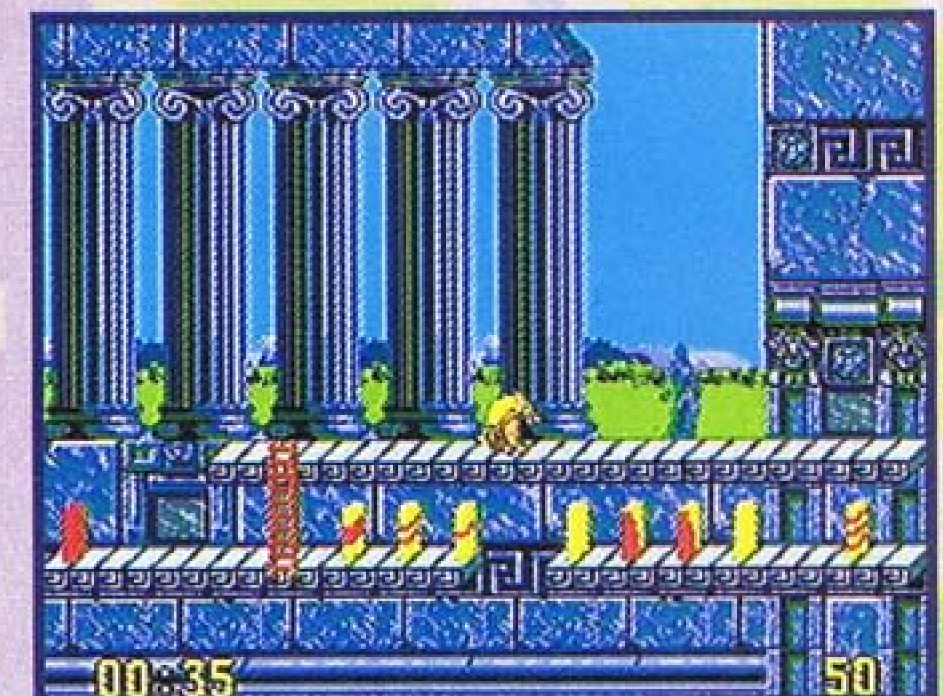
para qué vale; divisora, que al caer se divide en dos y va cada una por su lado; fugaz, que en cuanto cae se vuelve invisible; tapón, que detiene cualquier avance; explosiva, es obvio; y gatillo, que debe ser la última en caer. Si tenéis alguna duda en cualquier momento del juego, sobre las propiedades o el color de cada ficha, no tenéis más que pulsar la tecla «Start» y quedaros con la copla.

Difícil, pero divertido

«Push Over» es de esos juegos que necesita algo de paciencia para explotar. No es lo mismo enfrentarse con un arcade meteórico a todo tren, que con un juego estratégico de los de pensar, por mucho que su simpatía, detalles de humor y presentación sean la bomba. De todas formas, Ocean ha utilizado una sabia táctica para convencer. Los ingleses han apostado por una dificultad progresiva,



para que nadie tire la toalla a las primeras de cambio, sino que se vaya haciendo poco a poco con el mando del juego. Aunque, bueno, si no se hace con ellos -basta con poner algo de interés-, al menos podrá deleitarse con los movimientos de la hormiga, la música, el panorama decorativo o, simplemente, la genial secuencia de caída de fichas.■



Aunque creáis que algunos puzzles son imposibles, no os desaniméis. La cosa no es tan difícil como parece.

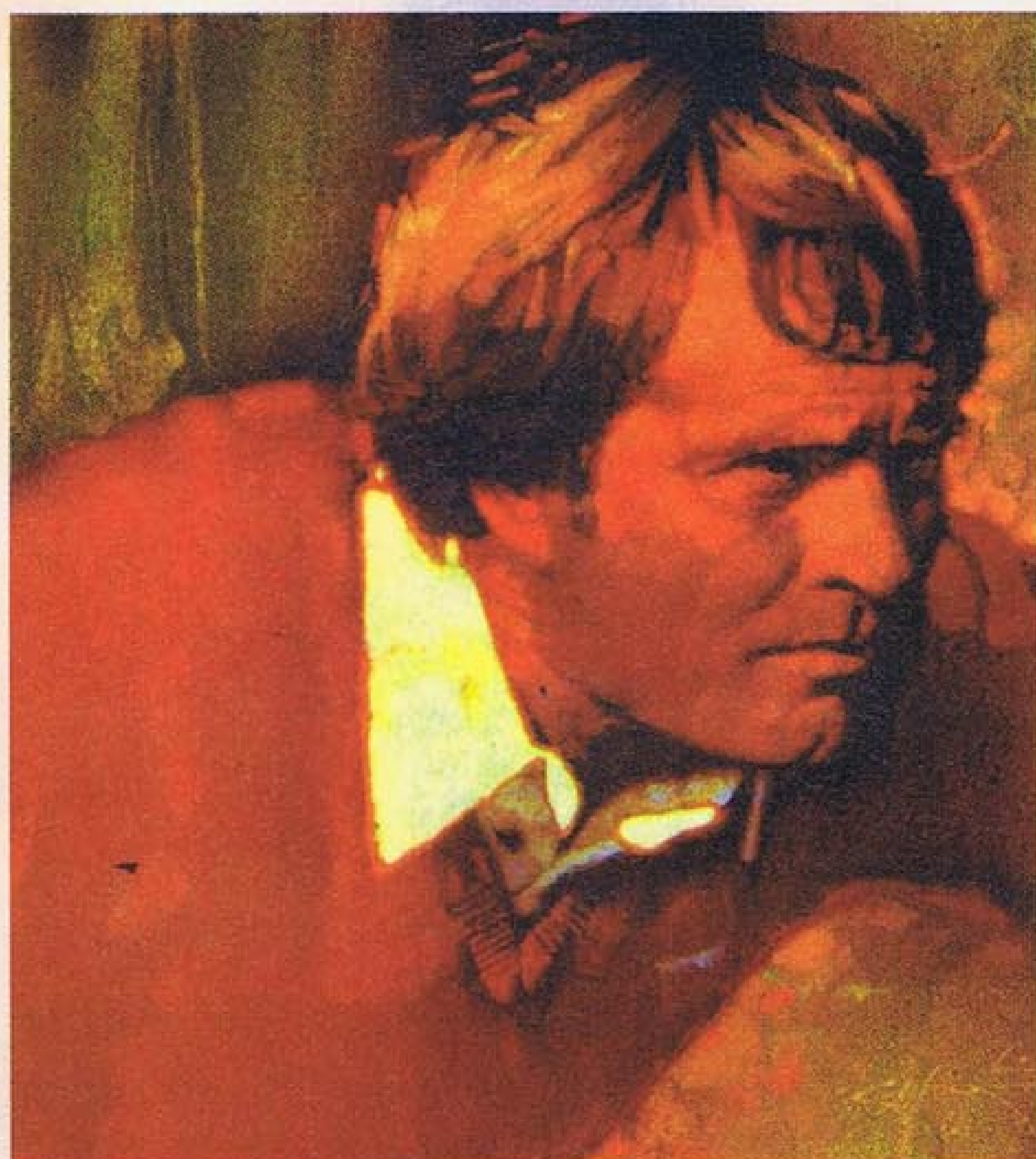


OCEAN
INTELIGENCIA
P.V.P.: No disponible. 4 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Passwords
Nº de Fases: 70

GRÁFICOS	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
SONIDO	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL

Un cartucho para pensar. Pero en vez de aburrirte, encima te lo pasarás en grande. Para jugar en serio.

Jack Nicklaus Golf



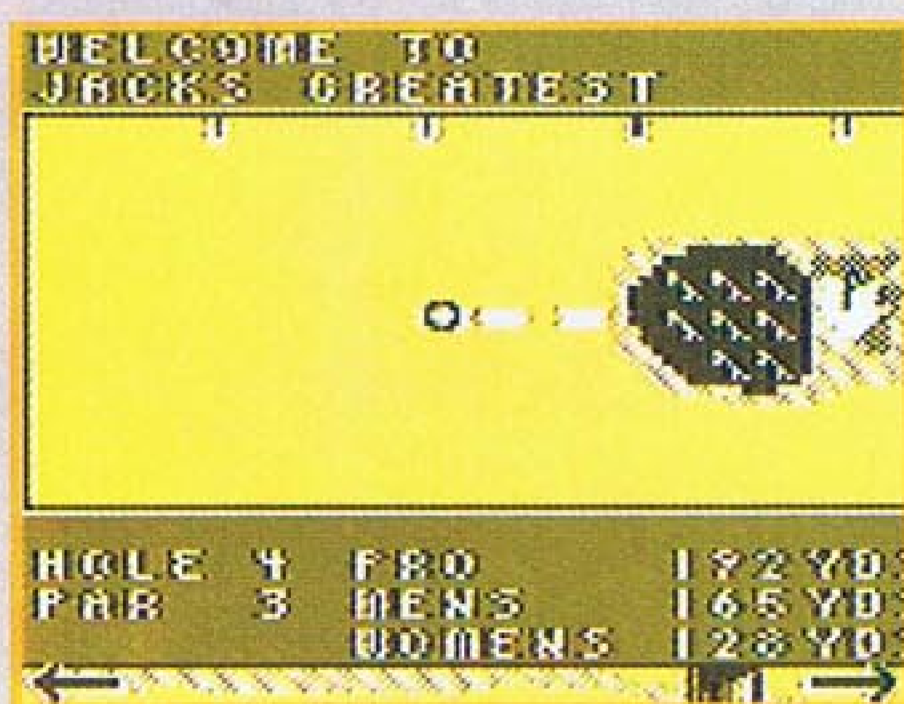
La estrella de los videojuegos deportivos ha sido siempre el golf. Con famoso o no detrás, el deporte de los palos ha sido el rey en todos los sistemas.

El cartucho que nos ocupa tiene famoso detrás. Se llama Jack Nicklaus, es un golfista de pro y ya ha pasado la barrera de edad que le permite figurar como título de videojuego. El gran oso blanco aún no ha participado en ningún cartucho de Game Boy. Tiene algo en N.E.S. y más en ordenadores, pero nada, hasta ahora en portátil. ¿Os parece que le echemos un vistazo y de paso comprobemos qué tal le ha sentado la pantalla pequeña?

Golf a la carta

La jugada Nicklaus permite «golfear» hasta a cuatro jugadores en nada más y nada menos que cuatro circuitos diferentes. Utiliza para la ocasión una mecánica estilo golf de PC con una perspectiva frontal de la jugada, la posibilidad de seleccionar vista aérea, un campo que se va «dibujando» ante nuestros ojos de una manera rápida y eficaz, y un display en pantalla con toda la información necesaria para hacer un buen golpe -ocupa la parte de abajo de la pantalla-. Y se desmelena, además, con un completísimo menú de opciones que incluye: posibilidad de configurar a cada jugador, de alterar el clima, de acceder a la repetición del último golpe y, por supuesto, de demostrar todas las habilidades del mundo.

Se nota quién ha estado detrás del cartucho, se nota que ha habido un gran profesional detrás de cada jugada que ha preferido el golf limpio, adictivo, completo y fácil, al espectacular, subido de gráficos y sonido, pero, claro, no tan manejable. Así es Jack, un profesional.



El golf de Nicklaus se ha volcado sobre todo en la jugabilidad, dejando a un lado la técnica.





GOLF
©1991 ACCOLADE INC.
LICENSED TO TRADEWEST INC.
LICENSED BY NINTENDO.
JACK NICKLAUS AND THE GOLDEN BEAR ARE TRADEMARKS OF GOLDEN BEAR INTL.

TRADEWEST
DEPORTIVO
P.V.P.: No disponible 1 Mega
Jugadores: 4
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Passwords
Nº de Fases: 4 Campos

GRÁFICOS: REGULAR
SONIDO: REGULAR
JUGABILIDAD: MUY BUENO
DIVERSIÓN: MUY BUENO

Un golf ante todo práctico. Recomendado a los amantes del deporte «que se puede jugar».

Best of the Best

El kickboxing ha entrado pegando fuerte en las consolas Nintendo. Tu N.E.S. no podía ser menos.



La dictadura del «puñetazo y tente tieso» ha sido una constante en muchas de las últimas creaciones para consola. El mundo del videojuego deportivo se ha dejado influenciar por esta moda, lanzando al mercado títulos que combinan con perfección la competición con ciertas dosis de violencia. «Best of the best» es sin duda el mejor de estos juegos. El pretexto para su existencia es el Kickboxing, un arte marcial capaz de atrapar entre sus redes a los amantes de los arcades más vigorosos.





El entrenamiento es una fase fundamental para conseguir la victoria en el combate.

Antes de saltar al ring

En los momentos previos al combate podremos seleccionar los golpes que queramos de entre un variado conjunto



de movimientos y combinaciones de ataque, posibilidad que, junto a la del entrenamiento, nos ayudará a adquirir las condiciones idóneas para llevar a buen término nuestro próximo combate.

Al derrotar al quinto luchador, Ivanoff, se nos abrirá una nueva opción de lucha: el Kumate. Esta palabreja no significa que cambiemos los puñetazos por cubatas de tomate, sino que podremos competir por el título de Campeón de Campeones en el Santuario de las artes marciales. Esta modalidad no tiene ni árbitro ni tiempo, ni nada de nada, es la lucha sin ley de los más fuertes por el prestigio de ser el maestro de los maestros. Ahora que si no te atreves, puedes seguir en el ring.

En la buena línea

Aunque las diferencias son mínimas respecto a las versiones de sus hermanas, el Best of the best de N.E.S. ha perdido algo de la suavidad que caracterizaba a los movimientos, rápidos, de los luchadores. Por otra parte, quizá se emplean unos colores algo oscurillos que aunque restan algo de simpatía y vivacidad, añaden bastante realismo al conjunto. Y no quitan adicción. ■

BEST OF THE BEST
CHAMPIONSHIP KARATE
© LORICIEL

LORICIEL
DEPORTIVO
P.V.P.: No disponible 1 Mega
Jugadores: 2
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Password
Nº de Fases: 15

GRÁFICOS	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
SONIDO	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL

Best of the Best de N.E.S. es uno de esos juegos que no te debes perder. Sobre todo si te gusta el espíritu de la lucha

Yoshi's Cookie es un firme candidato a ocupar el trono del veteranísimo «Tetris» como rey de los juegos de estrategia.

Game Boy es quizá la consola que más juegos ha dedicado al género de la inteligencia. Solomon's Club, Dr. Mario, Palamedes, Mario & Yoshi, Othello, Chessmaster o el mismísimo Tetris, son buenas pruebas de ello. Siguiendo en esa misma línea, este mes, y de la mano de nuestro dragón favorito, llega uno de los juegos candidatos a liderar esta categoría: «Yoshi's Cookie».

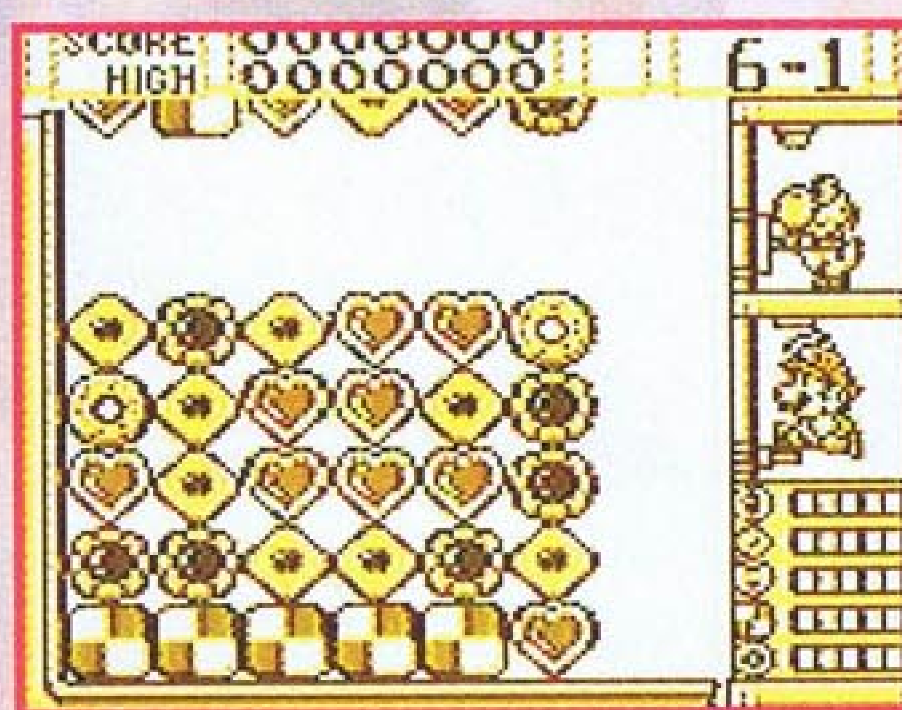
Yoshi's Cookie

Y venga galletas

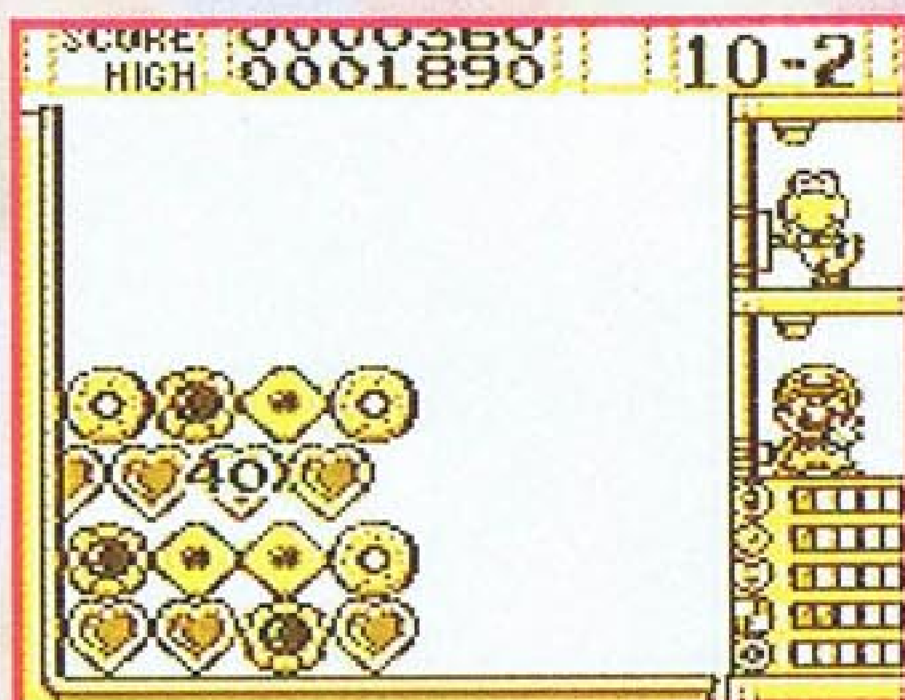
Imaginaos la pantalla del Tetris con un montón de galletas cayendo. Pues bien, debéis lograr que las que sean del mismo tipo se coloquen unas junto otras. Si conseguís que una fila o una columna tenga sólo una clase de galletas, ésta se desvanecerá en el acto. Vuestro objetivo es, ¡cómo no!, limpiar completamente la pantalla y así pasar a la siguiente fase.

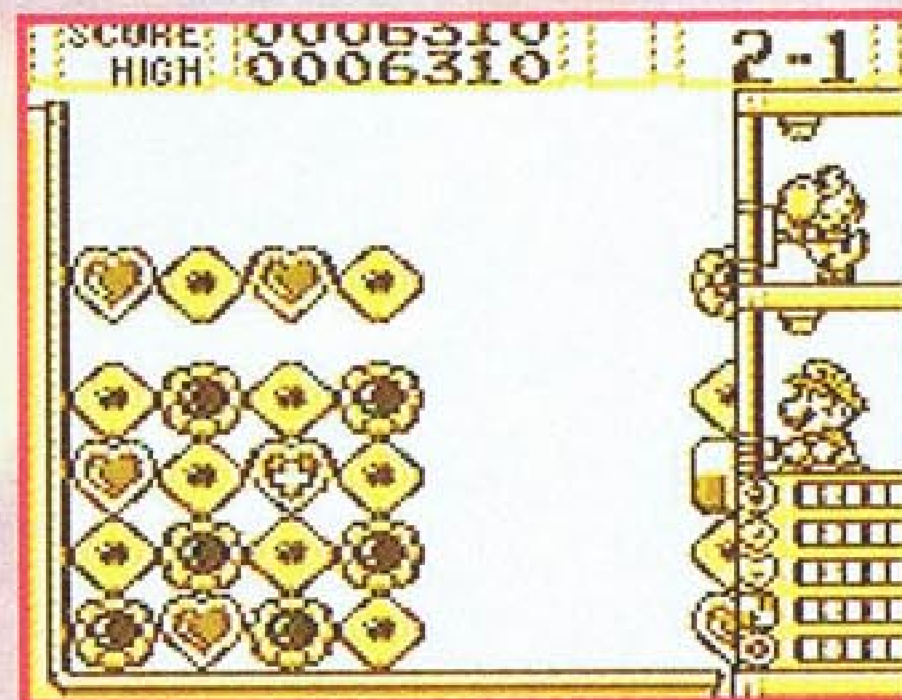
Al igual que en el «Mario & Yoshi», no habrá que controlar los objetos que caen, sino los que ya están colocados. Debéis tratar, por tanto, de ir cambiándolos de lugar hasta lograr que el objeto que está en movimiento se elimine con los que ya están parados. Una variación a esta modalidad es la «versus», en la que tendrás que alinear cinco galletas iguales antes de un tiempo determinado. En ella podrás competir con Bowser, la princesa y con el propio Yoshi. Vosotros jugaréis, claro, con Mario. Por lo demás, es muy parecida a la anterior. Gráficos normalitos pero graciosetes, melodías sencillas y, por supuesto, diversión y jugabilidad garantizadas durante semanas.





Como es costumbre en este tipo de juegos, tendréis que compenetrar inteligencia con rapidez mental.





YOSHI'S COOKIE
©1992, 1993 Nintendo
LICENSED FROM BULLET PROOF SOFTWARE
1P OR VS

NINTENDO
INTELIGENCIA
P.V.P.: No disponible 1/2 Mega
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 10
Nº de Continuac.: Infinitas
Nº de Fases: Infinitas

GRÁFICOS: REGULAR
SONIDO: BUENO
JUGABILIDAD: GENIAL
DIVERSIÓN: MUY BUENO

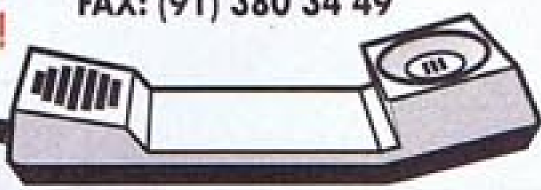
Un cartucho hecho a la medida del más exigente de los aficionados a los juegos de estrategia.

MAIL VxC

VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49



91 3802892



MADRID
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
ABRIMOS SABADOS TARDE



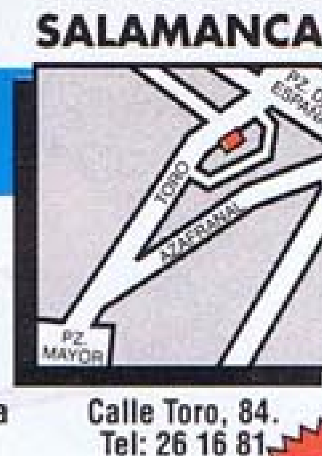
MADRID
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79



BARCELONA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10
10,30 A 8,30 ININTERRUMPIDO DE LUNES A SABADOS



ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2. Planta Alta.
Tel: 21 82 71
ABRIMOS SABADOS TARDE



SALAMANCA
Calle Toro, 84.
Tel: 26 16 81



DosHermanas.SEVILLA
Calle Las Morerillas, 6
Tel: 566 76 64

¡NUEVOS! CENTROS

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADDAMS FAMILY	9490	EARTH DEFENSE FORCE	9900	KING OF THE MONSTER	10990	SIMPSON KRUSTY FUN H	9490	SUPER MARIO PAINT	11990	SUPERTENNIS	6990
BEST OF THE BEST	9990	EURO FOOTBALL	8990	LEMMINGS	9900	SPIDERMAN X MEN	9990	SUPER MARIO WORLD	7990	TOP GEAR	9900
BLAZING SKIES	9490	F ZERO	6990	PGA TOUR GOLF	9590	SUPER ADVENTURE ISLAND	9990	SUPER PROBOTECTOR	8990	TORTUGAS IV	9990
CHESS MASTER	8990	F1 EXHAUT HEAT	10990	PILOTWINGS	8490	SUPER AXELAY	9990	SUPER R-TYPE	6990	UN SQUADRON	9990
DARIUS TWIN	9900	G. FOREMAN BOXING	10990	POPOULUS	9990	SUPER CASTELVANIA	9490	SUPER SMASH TV	8990	WHIRLO	9990
DESERT STRIKE	9590	HYPER ZONE	7900	PRINCE OF PERSIA	9990	SUPER GHOUL'S & GHOST	8990	SUPER SOCCER	7490	ZELDA	7990
DRAGON LAIR	9990	KICK OFF	9990	RIVAL TURF	9900						

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

18.900

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

¡NUEVO PACK!

31.900 CON LOS JUEGOS STAR WAR Y MARIO WORLD

MALETIN- 4490 · ANGLER- 4525 · ANOTHER WORLD- 10490 · ROBOCOP III- 9490 · MICKEY MOUSE- 12490 · BARTS NIGHTMARE- 9990 · SUPER MARIO KART- 8490

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395	JOYSTICK FANTASTIC	4.900
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925	PAD DINA-1	2.990
MANDO DE CONTROL	2.490	SN PROPAD (transparente)	3.390
CABLE RCA AUDIOVIDEO	1.690	SUPER CONTROLPAD	6.990
CABLE EUROCONECTOR	2.190	SCOPE POUCH	5.995

SPIDERMAN/XMEN- 9990 · JOE & MAC- 9990 · STREET FIGHTER II- 9990 (OFERTA) · MAGIC SWORD- 10990 · SUPER PARODIUS- 9990

SUPER NINTENDO SCOPE - 8990

SUPER R-TYPE- 6990 · SUPER CASTELVANIA IV-9490 · U.N. SQUADRON- 9990 · FINAL FIGHT- 9900 · WWF- 9490

NOVEDAD

GAME BOY

13.990 GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND

GAMEBOY 7.990

10.990 GAMEBOY + TETRIS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

ADDAMS FAMILY	5490	DOUBLE DRAGON 2	4990	NBA 2	5400	STAR TRECK	4990
ADVENTURE ISLAD	3900	DOUBLE DRAGON 3	4990	NEMESIS	4490	SUPER MARIO LAND	4490
ALIEN 3	4990	DR. FRANKEN	4490	NEMESIS 2	5490	TERMINATOR 2	4490
BART VS JUGGERNUTS	4990	DRAGON LAIR	4990	NINJA GAIDEN	4900	THE SIMPSONS	5490
BATMAN RETURNS	3900	DUCK TALES	4990	PHANTON MISSION	5490	TINY TOONS ADVENTURE	4990
BATTLETOADS	5490	FERRARI GRAND PRIX	4990	PRINCE VALIANT	4990	TOP GUN	5490
BLADES OF STEEL	4490	HOOK	5490	PROBOTECTOR	4990	TORTUGAS NINJA 2	5490
BLUE BROTHERS	4990	KIRBY'S DRCAM LAND	3890	ROBIN HOOD	5390	TRACK & FIELD	4990
BOMB JACK	4990	LEMMINGS	4990	ROBOCOP II	4990	TRACK MEET	4990
BUGS BUNNY	4990	MARIO & JOSHI	4490	ROGER RABBIT	5490	TURRICAN	4990
CASTELIAN	3900	MEGA MAN 2	4490	SNEAKY SNEAKS	5490	WWF	4990
CASTELVANIA II	4990	MICKEY	5490	SPIDERMAN 2	4990	WWF 2	4990
DIG DUG	4990						

OFERTAS

BOULDER DASH	2595
DYNA BLASTER	2595
F1 RACER	3395
GARGOYLES	2595
JORDAN US BIRD	2590
KUNG FU MASTER	2595
NAVY SEALS	2990
NBA	2995
PIMBALL	2595
PRINCE OF BOBLETE	2595
R-TYPE	2595
SPIDERMAN	2595

* EXCEPTO OFERTAS

HUDSON HAWK	P.V.P. – 4990
DARKMAN	P.V.P. – 4990
BEST OF THE BEST	P.V.P. – 5490
STAR WARS	P.V.P. – 5490
UNIVERSAL SOLDIERS	P.V.P. – 5490
McDONALDLAND	P.V.P. – 4990
TERMINATOR 2 (Coin op)	P.V.P. – 4990
PARASOL STAR	P.V.P. – 4990
SUPER MARIO LAND	P.V.P. – 4990
KRUSTY FUN HOUSE	P.V.P. – 4990
CRASH DUMMIES	P.V.P. – Consultar
YOSHI'S COOKIE	P.V.P. – Consultar

NOVEDAD

GAME BOY COMPLEMENTOS GAME BOY

ILUMINACION	1.950
LUPA	1.595
ALTAVOCES	1.895
CARRY CASE	1.795
PLAY AND CARRY CASE	2.495
MALETIN ATTACHE	3.295
BATERIA NUBY	4.995
ADAPTADOR CORRIENTE	1.495
LIGHT BOY	4.190
LUZ Y LUPA	3.395
BATERIA 12 h +FUENTE	4.995
HOLSTER KONIX	2.295
GAME PACK	1.395
ADAPTADOR COCHE	1.595
SOLAR BOY	4.900
HANDY BOY	5.990
HANDY CARRY	890
HANDY POWER KIT	8.790
HIP POUCH	1.690
LOGIC 3 CARRY	2.190

Nintendo

¡NUEVO PRECIO!

NINTENDO + 1 MANDO 6.900

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS 9.900



OFERTA ESPECIAL

ADVENTURE ISLAND II	8990	ROBOCOP	6500
BART US THE WORLD	8990	ROCKIN KATS	6990
BATMAN RETURNS	3900	SHADOW WARRIOR II	7990
BATTLETOADS	8990	SNOW BROTHERS	6990
BEST OF THE BEST	6490	SOLOMON'S KEY	6990
CAPTAIN PLANET	6990	STREET GANGS	7990
DOUBLE DRAGON 2	8990	SUPER MARIO	5990
DYNA BLASTER	7100	SUPER MARIO 2	7990
JOE &MAC	8990	SUPER MARIO 3	8990
MANIAC MANSION	9990	TALESPIN	8990
MEGA MAN 2	7990	TECMO CUP	6990
MEGA MAN 3	7990	TERMINATOR 2	8990
NORTH&SOUTH	7500	TETRIS	6990
PANIC RESTAURANT	8990	THE FLINSTONES	8990
		THE LEYEND OF ZELDA	7990
		TRACK & F. IN BARCELONA	6990
		TURTLES 2	7990
		WORLD CUP	6990
		WRESTLEMANIA	6990
		ZELDA 2	8990

DESCUENTA A ESTAS OFERTAS 500 Ptas.

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Galaxy 5000	7450
Hook	6990
Kick Off	8400
Lemmings	6990
McDonalLand	6990
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790
Super Turrican	7950
Sword Master	7490
Ultimate Air Combat	7490

Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	1800
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1295
Super Controller	990

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

LOS TOP 1

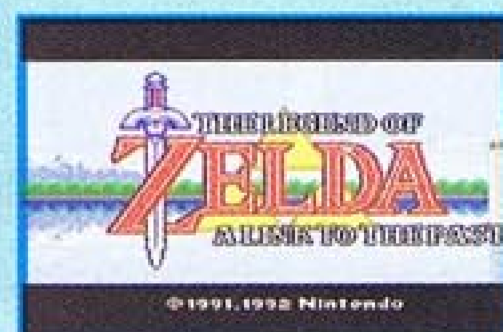
SUPER NINTENDO



1 **STAR WING** (NOVEDAD)



2 **STREET FIGHTER II** (1)



3 **LEGEND OF ZELDA** (2)

4 **DESERT STRIKE** (NOVEDAD)

5 **AXELAY** (4)

6 SUPER SWIV (NOVEDAD)

7 PARODIUS (5)

8 SUPER MARIO WORLD (6)

9 DOUBLE DRAGON (NOVEDAD)

10 PILOTWINGS (9)

GAME BOY

1 **SUPER MARIO**

2 **MEGAMA**

3 **T.M.H.T II**

4 **SUPER MAR**

5 **BATMAN: R**

6 T-2 COIN OP (N

7 TINY TOON (7

8 KRUSTY'S FUN

9 HUDSON HAW

10 THE BLUES BR

Los números que aparecen entre paréntesis corresponden

O DEL MES

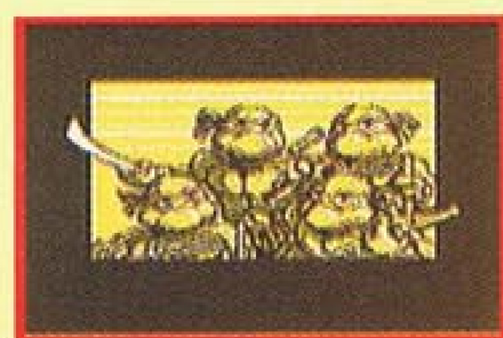


LAND 2 (1)

N II (2)



3)



IO LAND (4)

OF THE JOKER (6)

OVEDAD)

HOUSE (NOVEDAD)

K (8)

OTHERS (10)

N.E.S.



1 SUPER MARIO 3 (1)

2 BATTLETOADS (2)



3 MANIAC MANSION (3)



4 STAR WARS (5)

5 PANIC RESTAURANT (4)

6 THE FLINTSTONES (6)

7 MARIO & YOSHI (NOVEDAD)

8 EL IMPERIO CONTRAATACA (8)

9 THE BLUES BROTHERS (9)

10 HAMMERIN´ HARRY (NOVEDAD)

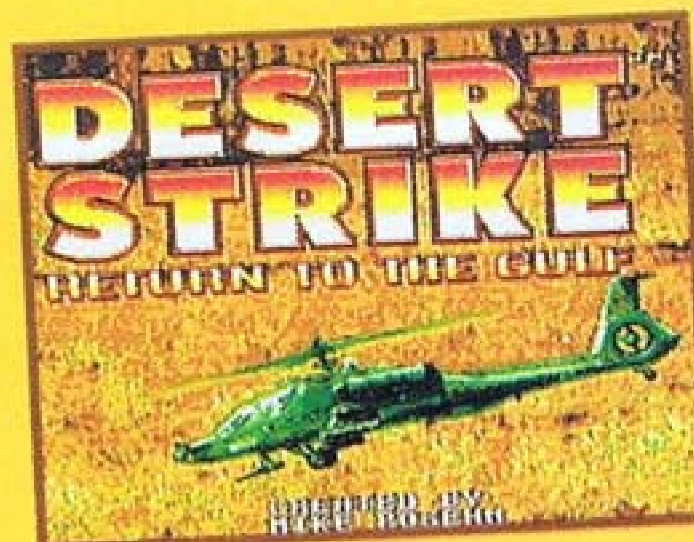
a la posición ocupada por el juego durante el mes anterior

EN CLAVE NINTENDO

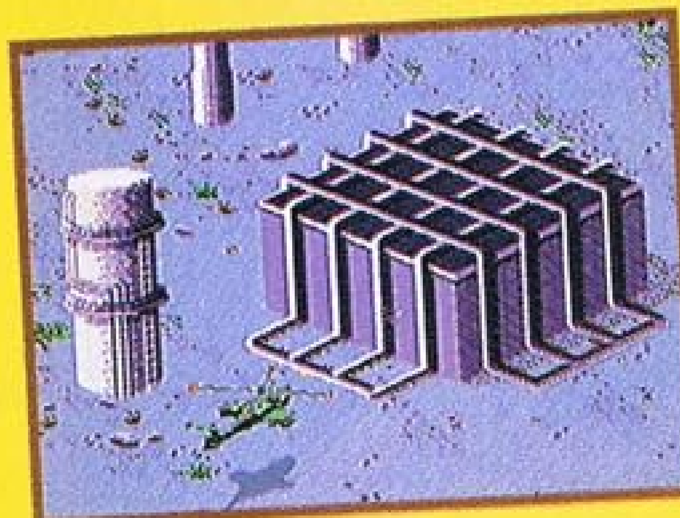
Desert Strike

SUPER NINTENDO

Falta muy poco tiempo ya para que puedas disfrutar de este fabuloso **simulador de guerra** «golfista» en tu Super Nintendo. Pero como en esta revista somos muy apañados, no hemos querido dejar pasar la oportunidad de darte **unos cuantos códigos** para que empieces a batallar con el mejor pie. Ahí van:.



Campaña 2: Scud Buster
8ZL3H23
Campaña 3: Embassy City
93LLBR5
Campaña 4: Nuclear Storm
9R894JH





Robocop

N.E.S

Isaac es todo un jugón de Barcelona que nos envía este pedazo de truco para **Robocop**:

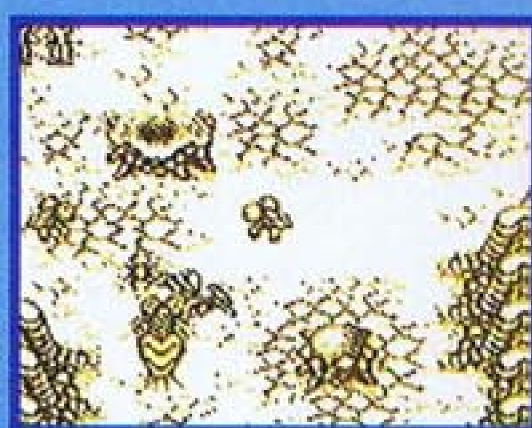


Cuando se **te hayan acabado** las vidas y continuaciones, **pulsa «A», «B», «Select» y «Start» en la pantalla final y tendrás «continues» infinitos**.

Probotector

GAME BOY

Desde Lugo, **Fernando Miranda** nos obsequia con un truco para empezar en cualquier fase de este difícil juego:



En la pantalla del título pulsa: **arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, «B», «A», «B», «A», «Select» y «Start»**.



Kikle Cubicle

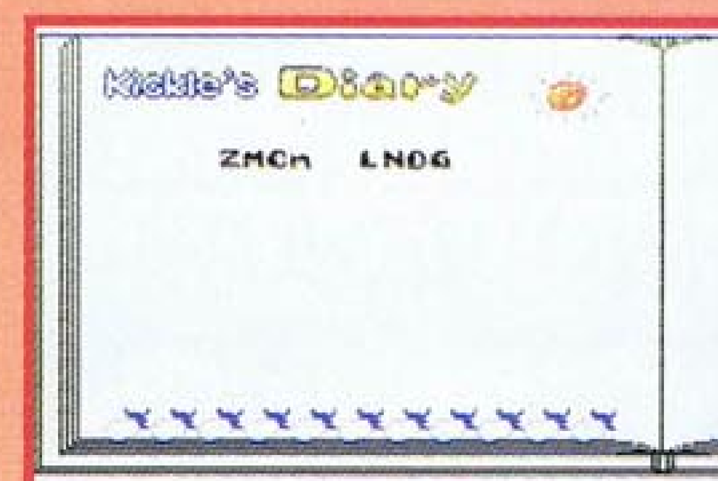
N.E.S

Gabriel Ustáriz, de **Pamplona**, ha querido unirse a nuestra club de «truqueros» y para ello nos manda un sabroso «password» que nos catapultará al **Round Special 30**, que es, por cierto, el último nivel de este estratégico juego. Toma nota, que es de lo mejor:



Round 30: ZMCn LNDG



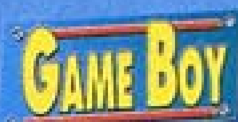




Darius Twin

Para llevar a cabo este truco deberás **tener conectados** ambos mandos en tu consola y, en la **pantalla de «opciones»**, mantener presionados «**L**» y « **R**» en el **mando del segundo jugador**, para después pulsar «**Select**» y «**Start**» en el del **primero**. Esto te proporcionará **49 vidas**.

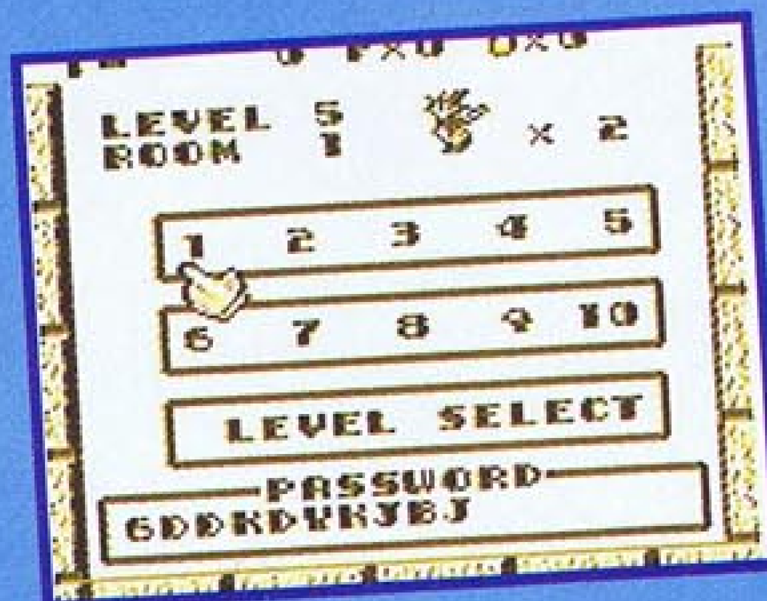




Solomon´s Club

Para aquellos que os hayáis quedado atascados en alguna fase de este interesante juego de inteligencia, **Miguel Angel Pérez, de Barcelona**, se permite el lujo de solucionaros la papeleta con una **clave excepcional** que ha hecho llegar a esta redacción. Tan simple como efectiva. Toma nota y ya verás:

Para empezar con los dos primeros niveles hechos: 6DDKDVKJBJ







Dynablaster

José Ángel Gómez Montesinos, de Alcantarilla (Murcia) nos lanza una súper bomba, haciendo que nos explote en la cara una **pareja de claves** que vale su peso en oro:

Area 6-8: 1F4B465H
Sound Test: K3456712





Super Star Wars

Si quieres **escuchar uno a uno todos los sonidos** y melodías de este juegazo de Lucas, únicamente deberás hacer lo siguiente: **Comienza** la partida y **pulsa** los botones «**X**», «**Y**», «**B**» y «**A**» simultáneamente. Cuando lo hayas hecho, y **sin soltarlos, presiona «Start»**. Por arte de magia aparecerá la pantalla del «**Sound Test**», una delicia para los oídos. Pero esto no es todo, ya que **si repites este truco** unas cuantas veces, te saldrán otras **combinaciones de botones** que te permitirán utilizar la **espada de luz** desde el comienzo, o si lo prefieres, **disponer de cinco continuaciones** en vez de las tres habituales.





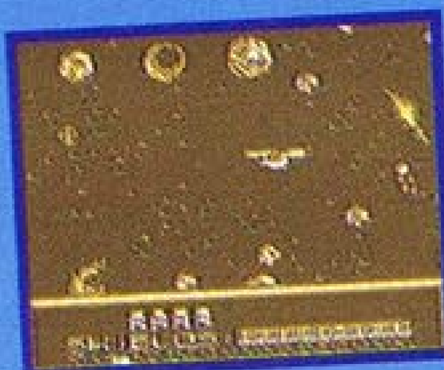
EN CLAVE NINTENDO

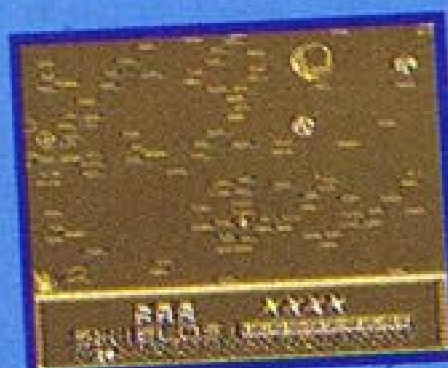
N.E.S — Megaman 3

Roberto Carlos Mozo, de Valladolid, nos explica atentamente cómo podemos **deshacernos de los temibles guardianes de nivel** de este megajuego. Cuando estemos cara a cara con uno de ellos, sólo tendremos que pulsar **arriba y «A» con el mando del segundo jugador**, para que el macarra de turno se desvanezca en el acto.



GAME BOY — Star Trek



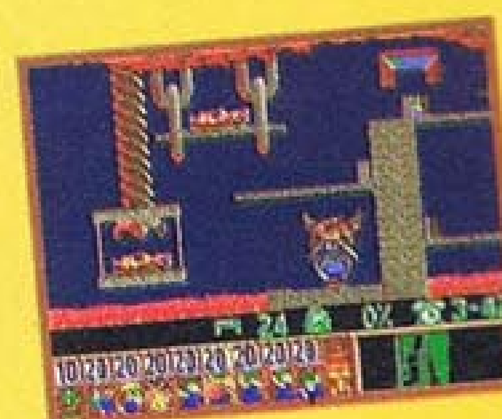


Si los Klingons te están haciendo pasar momentos difíciles, prueba con esta estrategia: **pulsa izquierda** y, sin soltar la dirección, **presiona «Select»**. En un abrir y cerrar de ojos **escaparás de todos los peligros** a la velocidad de la luz. Pero tranquilo, porque sólo podrás usar el truquillo una vez por partida.

SUPER NINTENDO — Lemmings

Estos pequeños ratones necesitan tu ayuda para sobrevivir a los peligros que les acechan. Por si acaso te resulta muy difícil dársela, aquí van **algunas claves -nivel FUN-** para que nunca digan que les has dejado colgados:

FASE 5: KTJGTJK
FASE 10: JJGKQPH
FASE 15: QSPRKMK
FASE 20: FQKKFHL
FASE 25: ZDGHTWD
FASE 30: WBZWWCB

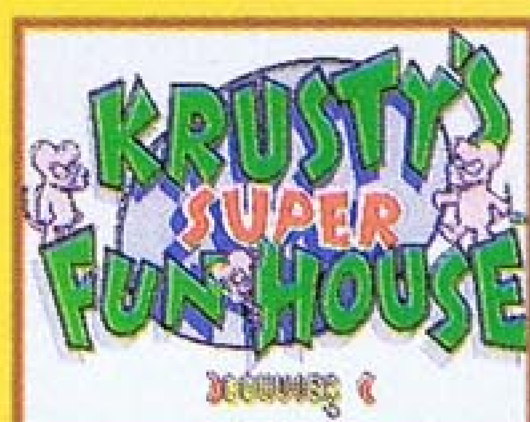




SUPER NINTENDO — Krusty´s Super Fun House

Por ser la primera vez que este fantástico juego aparece en tu sección favorita, vamos a darte lo mejor que hemos encontrado sobre él. Una **fabulosa selección de claves para que no se te resista ningún nivel**:

NIVEL 2: Skinner
NIVEL 3: Scratchy
NIVEL 4: Bartdude
NIVEL 5: Bouvier





GAME BOY — Mickey Mousecapade

Juan Jesús de la Iglesia, un jugón Disney donde los haya, nos ha enviado una **lista completa de los «passwords»** de este sensacional juego de Game Boy. Y nosotros se lo agradecemos en el alma.

2- TEST
3- GAME
4- SHIP
5- RACE
6- WORD
7- SHOP
8- SIZE
9- QUIZ
10- DOLL
11- DATE
12- ZOOM
13- DISK
14- GOLD
15- ZERO
16- FIRE
17- ROOT
18- READ
19- TAPE
20- UNIT
21- SONG
22- TYRE



The Legend Of Zelda

En el **Mundo de la luz**, en la parte central inferior, verás un paisaje conocido como **«las ruinas del pantano»**. Cuando te introduzcas en él, encontrarás **dos palancas**. Si tiras de la que está a la **derecha**, el **lago** que rodea a estas ruinas se quedará **sin agua**. Y un **pobre pez**, que simplemente pasaba por allí, empezará a coletear desesperadamente y a **suplicar ayuda**. Si lo **coges y lo arrojas al lago** que está justo encima, el animalejo nos obsequiará con una buena cantidad de dinero. Interesante, ¿verdad?, pues podrás repetir la operación cuantas veces quieras con el consiguiente beneficio para tus bolsillos.







Ahora, una ayudita para la desesperada **Laura García**. Hemos recibido cartas de gente que, como tú, se atasca en el **castillo tercero del «Dark World»**. Lo que les sucede es tan simple como que **siempre entráis por alguna de las tres calaveras del bosque,** y por eso no encontráis todas las habitaciones del castillo. Lo que debéis hacer, amigos, es **evitar estas entradas y seguir avanzando por el bosque**, ya que muy pronto encontraréis **dos entradas más** que os permitirán acceder al resto de las estancias. Tales **entradas** están situadas en la **parte superior izquierda del bosque**. ¡Ah! **la entrada principal** se activa con la **varilla de fuego** (fire rod) que está en la otra entrada al castillo.

Laura nos cuenta también qué es lo que **debemos hacer con el cofre abandonado en la tienda del Herrero en el «Dark World»**. Una vez que hayáis conseguido el susodicho cofre, seleccionad el **espejo y volved al Light World**. ¿Os acordáis de un **personajete que esperaba en la entrada del desierto** y que no hablaba nada? Pues si le **entregáis a este antiguo ladrón el cofre**, os **regalará una botella** donde podréis guardar vuestras pociones. Y hablando de botellas, **¿tenéis las cuatro botellas que se pueden almacenar?** Si vuestra respuesta es negativa, puede que os falte ésta: Cuando tengáis las **aletas**, arojaos al **río** que discurre por el centro del **Light World**. Remontadlo y dirigíos hacia uno de los dos puentes. Debajo de uno de ellos **encontraréis a un mendigo que os hará entrega de la botella**. Y, bueno, por este mes es suficiente. Pronto, más sobre esta fascinante aventura de Nintendo. Hasta la próxima Acción.





Tetris

Chico, no esperes más. Ve a por tu cartucho de Tetris y pon en práctica los consejos de **E. Garrido**:

Seleccionando cualquier nivel de dificultad, podrás ver el final de este súper adictivo juego sin necesidad de completar una sola línea. ¡Toma ventaja!

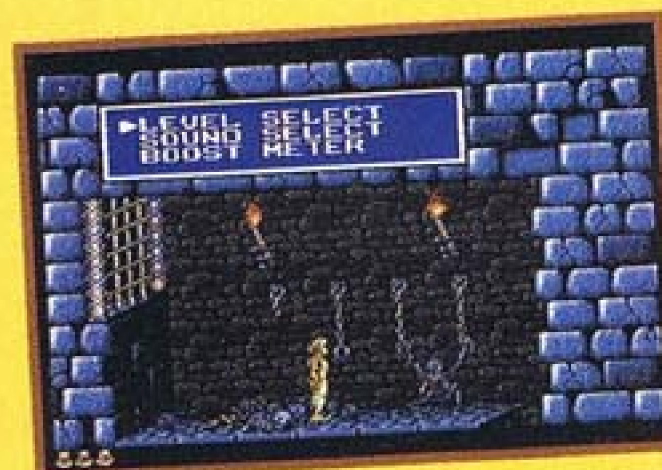
Cuando **caiga la primera pieza**, sitúala donde quieras y, **antes de que salga la siguiente, pulsa varias veces el «Select»** ¡Sorpresa! Te habrás evitado horas de juego.

SUPER NINTENDO — Prince Of Persia

Quizá ya tienes todas las **claves de este estupendo y principesco juego**. Pero por si acaso no las encuentras, o te resulta engorroso ir metiendo los «passwords» uno a uno, haz lo siguiente:

Comienza introduciendo **«SPECIAL» como clave**. Cuando oigas el sonido que indica que el código **no ha sido aceptado**, cancélalo y empieza una partida normal. Cuando quieras, **pausa el juego** y realiza la siguiente combinación: **«B», «Y», arriba, abajo, izquierda, derecha, «L» y «R»**. Si has escuchado un sonido, es que el truco ha funcionado. A partir de ahora, cada vez que mantengas **pulsado «Start» y despues presiones «Select»**, podrás **elegir el nivel, escuchar el «Sound Test» y aumentar tu número de vidas**.





N.E.S — Rainbow Islands

Desde la novia del mar, que es así como llaman a la bella localidad de Santander, nos envía **David Lois** un utilísimo truco para este maravilloso y también salado juego de plataformas:

En el momento en que **acaben** con **tu última vida**, y una vez que hayas utilizado los **tres «continues»** que te brinda el juego, **pulsa «Start» todas las veces** que puedas y conseguirás la increíble cifra de **99 continuaciones**.

N.E.S — Life Force

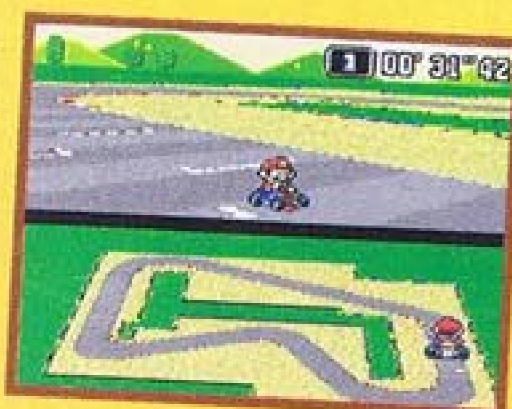
Si quieres **conseguir 29 vidas**, sitúate en la pantalla del título y haz estos movimientos: **arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, «B», «A», «B», «A» y «Start»**.



SUPER NINTENDO — Super Mario Kart

Para poder practicar en las dificilísimas carreras de la **«Special Cup»** sólo deberás hacer más o menos esto:

Selecciona «Time Trial» o «Match Race». Dirige el cursor hacia **«Mushroom Cup»** (arriba a la izquierda) **y pulsa «L», «R», «L», «R», «L», «L», «R», «R» y «A»**. Aparecerá el deseado «logo» con sus **cinco circuitos** correspondientes. ¡Ah! Por cierto, **¿sabes que en «Time Trial», si acabas la carrera sin darte ningún golpe y seleccionas la opción «Replay», puedes cambiar la perspectiva de tu coche con «L» y «R»?** Pruébalo y verás como el **modo 7** funciona a toda pastilla.





GAME BOY — Robocop 2

Para resolver el **puzzle del tercer nivel**, realiza estos movimientos: **abajo, abajo, izquierda, arriba, arriba, derecha, derecha, abajo, abajo, izquierda, izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda**. Sí, es cierto, ante tus ojos aparecerá la figura totalmente recompuesta. Gracias **Isaac, de Barcelona**, tu ayuda nos ha sido indispensable.







Parodius



Vamos a enseñarte a **conseguir todo el arsenal de armas disponibles** en este sugerente arcade made in Konami de una sola tacada. Toma nota: Una vez que empieces a jugar normalmente, pausa el juego y realiza la siguiente combinación en el pad: **«B», «B», «X», «X», «A», «Y», «A», «Y», arriba e izquierda**. Quita la pausa y ¡ya está!, el juego es tuyo. Por cierto, que nos han contado que el nivel fácil, Parodius es bastante sencillo. Así que si se te resiste, ya sabes...



Super Mario Land 2

Desde Plasencia, **Borja López de Silva** nos explica cómo hacer de **Super Mario Land 2** un juego más sencillo. Borja nos comenta que si en la **pantalla de salvar partidas pulsamos «Select»**, accederemos a un **modo fácil** de juego, con menos enemigos y menos peligros.





The Addams Family

Nuestro fenomenal fan **Ángel López Manzano**, no sólo nos envía una **jugosa colección** de trucos para este juego de plataformas, sino que además nos **«premia»** con un pin. Ahí van sus trucos y nuestras gracias:

Cuando estés en las últimas y no te quede casi ningún corazón, **pulsa «B», «A» y «Select»** y ya verás.

Si **bajas a la bodega**, te pones en la **parte izquierda del segundo cepo** y **pulsas hacia arriba**, aparecerás en la **última fase** del popular juego de Ocean.



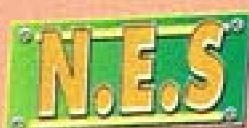
Willow

Pablo García Acosta, desde La Laguna, en Tenerife, contribuye a nuestra «búsqueda del truco perdido» enviándonos un **«password»** con el que hacer las delicias de todos los apasionados por la aventura. Que no se os pase:

u5w gHd r4L 8Mt Wje uWm







Nintendo World Cup

El sevillano **Rubén González Palma** nos cuenta una cosa muy interesante sobre este jueguecillo. ¿A qué no sabías que **cada jugador puede ejecutar un «súper tiro» si da una serie de pasos antes de lanzar**? ¿a qué no? Pues sí, chaval, además, ahí van los pasos necesarios para cada selección:

- **Francia: 4 pasos**
- **E.E.U.U.: 8 pasos**
- **Alemania: 8 pasos**
- **Inglaterra: 7 pasos**
- **Italia: 13 pasos**
- **Holanda: 10 pasos**
- **Japón: 4 pasos**
- **Camerún: 5 pasos**
- **Rusia: 8 pasos**
- **Méjico: 11 pasos**
- **Brasil: 8 pasos**







Exhaust Heat



No, este no es un truco normal, es simplemente un truco para alucinar. No sabemos para qué sirve ni qué utilidad tiene, pero es de original. Verás. Cuando este trepidante juego de coches **te pida el nombre, escribe «Check»**. Aparecerá una pantalla repleta de **información técnica** sobre tu Super Nintendo.

SUPER MARIO WORLD



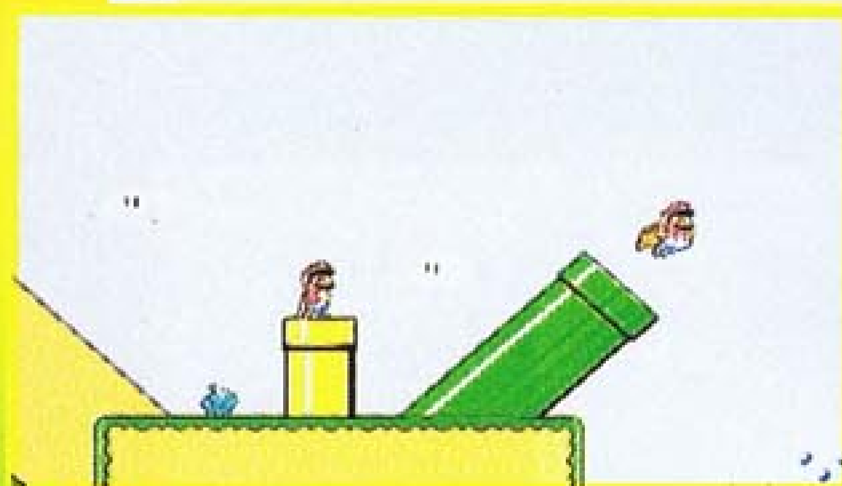
Falta ya muy poco para que Mario, el rey del cartucho, logre culminar su aventura. En todo caso aún hay mucho por hacer, así que no te despistes demasiado. ¿Vale?



FASE 6: LA ISLA DE CHOCOLATE

MUNDO 1: La Isla de Chocolate 1





• Una simpática colección de **dinosaurios** de varios tamaños aparecerá por vez primera ante tus ojos. Aunque son los encargados de poner la nota de color al asunto, ten cuidado con ellos. Sobre todo con los más pequeños, alias **Dino Torch**, que son **rápidos, peligrosos** y encima lanzan fuego por su boca. Los más grandes, **Dino Rhinos** para los amigos, son por contra **lentos y torpones**.

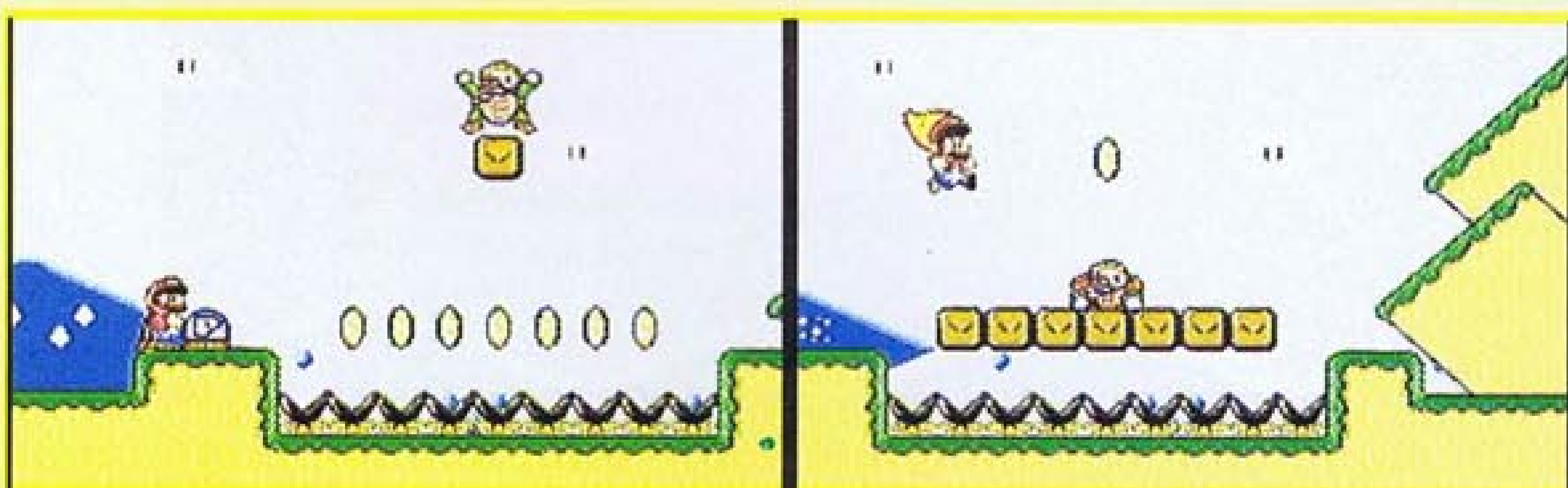
• En esta fase hay **dos cañones**, uno **antes de la meta intermedia y otro antes de la meta final**. Con un poquitín de habilidad podrás atravesar **la meta desde el segundo cañón si pisas** cierta tortuga voladora que campa a sus anchas por la zona.

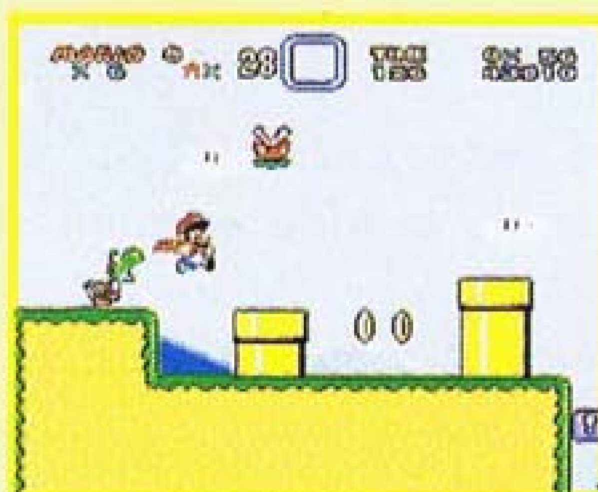
• Para atravesar una **peligrosa zanja de mejillones**, **monedas y un Chargin' Chuck** situado en las alturas, tendrás que pisar el **«switch block»** que convierte las monedas en bloques. Ahora **podrás atravesar la zanja** fácilmente.

• **Yoshi está cerca de las tuberías amarillas**. Así que no te entretengas y ve rápidamente en su busca y captura.

• Busca un **grupo de tres tuberías azules. Ve por la del centro** y observarás otro bello mundo de delfines azules. **Golpea el bloque** y obtendrás una **vida extra**. Ahora camina por **encima de los delfines** para evitar a los terribles «**Porcu Puffers**». Por cierto, **Yoshi puede comer delfines**, ¡je, je!









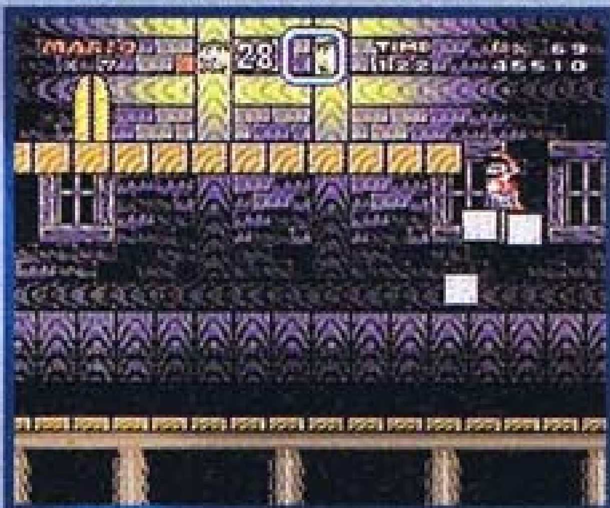
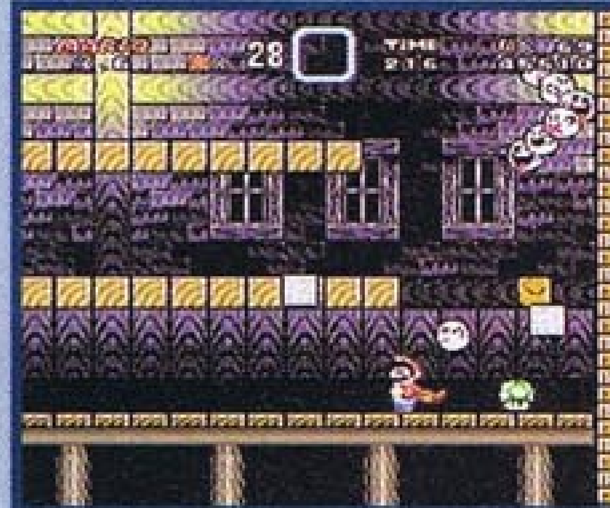


MUNDO 2: Coco Ghost House




• En la **primera mitad** de esta fantasmal casa seremos sorprendidos por **suelos intermitentes**, ataques de **Eeries** y un **Fishing Boo** con caña de pescar llameante incluida. **Evita tocar** el extremo de la caña mientras **esquivas** algún que otro Eerie.

• Tras atravesar la puerta encontrarás a los **Block Boo Buddies**, unos curiosos fantasmas que **se convierten en bloques** cuando Mario los mira de frente. Debes **guiar a estos bichos** hasta la puerta de salida y utilizarlos para escapar. Si antes de salir, **caminas a la derecha**, hasta el final de la fase, encontrarás una **vida extra**.


MUNDO 3: La isla de chocolate 2








• El primer secreto de la **isla 2** es un bloque invisible situado bajo un **Prize Block,** al principio de esta fase. Si lo **Golpeas,** podrás encontrar una **moneda**, y si después te subes en él y le das un **castañazo al Prize Block,** recibirás una buena cantidad de money.

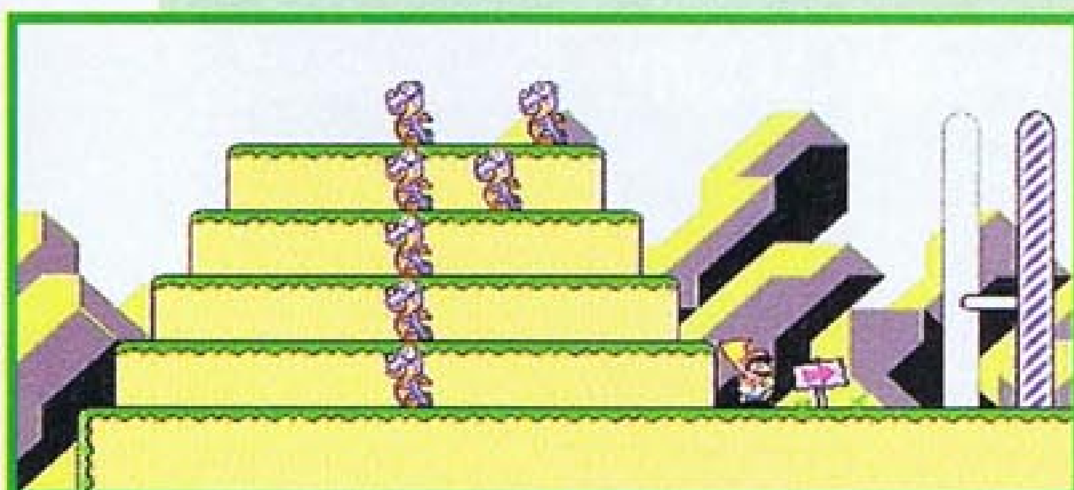
• Cuando entres en la **tubería** serás transportado, de acuerdo a las monedas recogidas y el tiempo empleado, a una de estas **tres zonas: La zona Flying, la zona Koopa o la zona Rex**.

• Y de nuevo, según el **tiempo que hayas empleado** en atravesar las dos primeras zonas del juego, serás transportado a la **zona secreta**, la **zona Dino** o la **zona de las burbujas**.

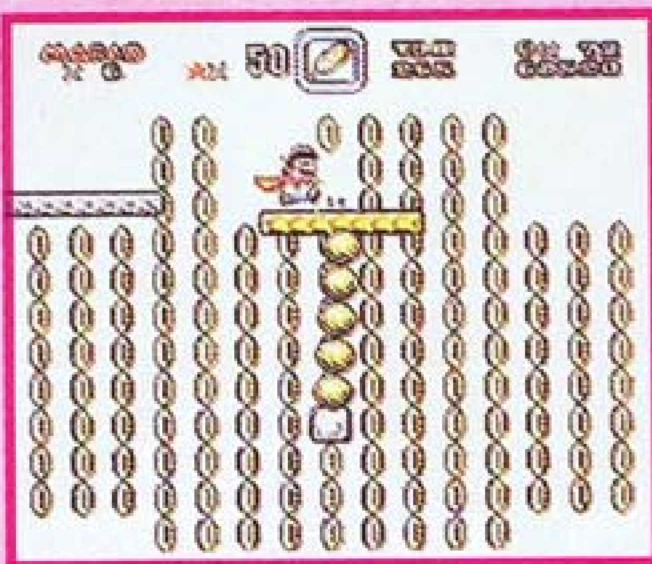
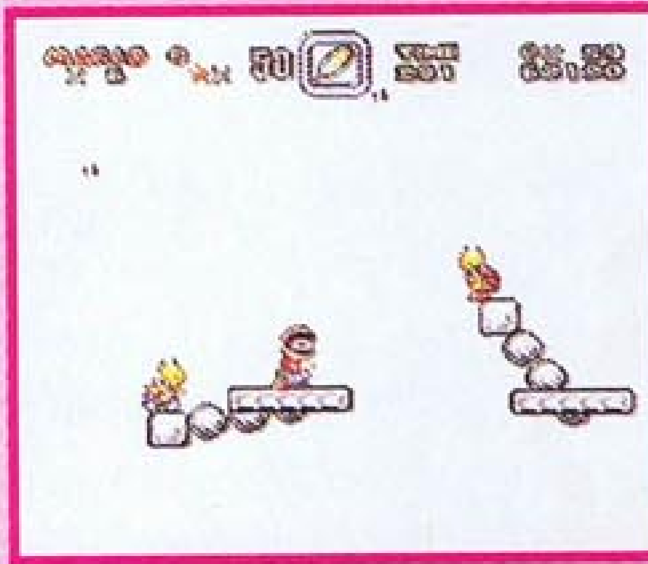
• **El gran secreto**: Para encontrar la zona secreta que os permita seguir adelante, tendrás que completar los **dos primeras zonas del mundo con un crono que no baje de 250**.

• En esta **«Hidden Zone»** habitan tres pesados **Chargin' Chuck y bonitas plataformas multicolores**. Introduce la **llave en la cerradura** y ya está. Un **atajo** hacia el valle de Bowser se abrirá ante nosotros.





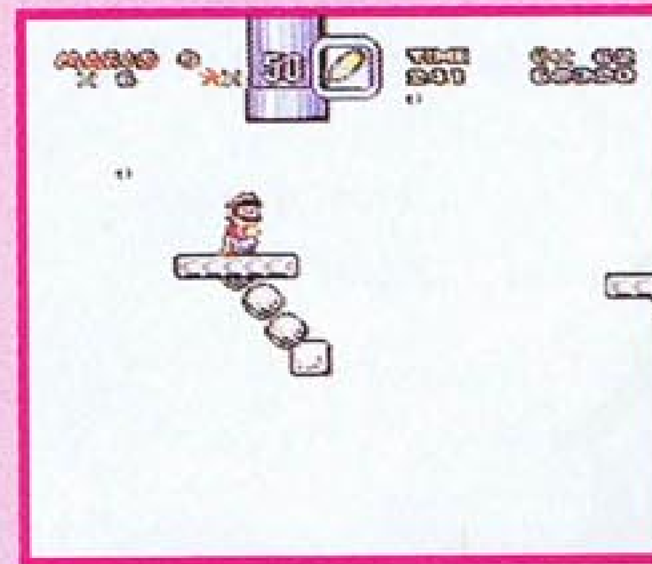


MUNDO 4: La Isla de Chocolate 3

• La isla **número tres** está compuesta por varias plataformas giratorias **custodiadas por algún que otro Koopa**.

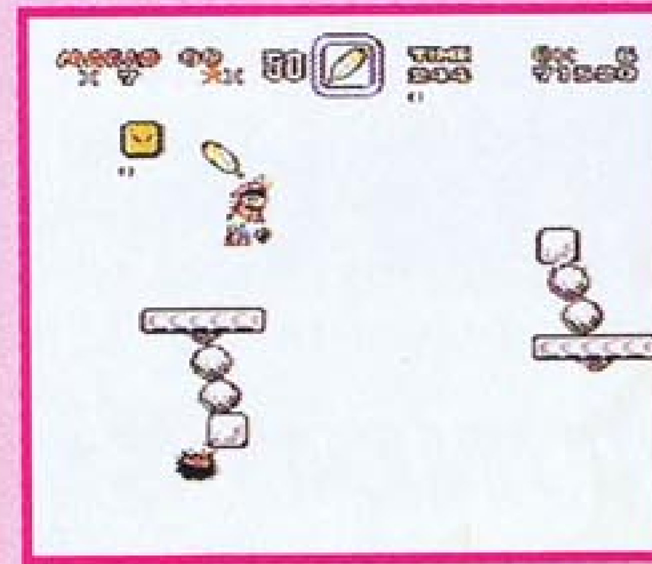
• Cuando veas una **tubería azul** en la parte superior, introdúcete en ella y **serás transportado a un paraíso monetario**.



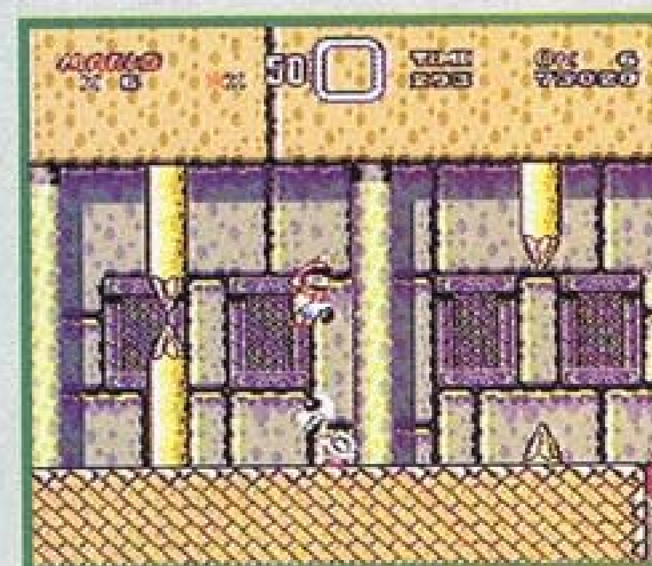
• Experimenta las **posiciones de Mario** sobre la gran plataforma giratoria para obtener el mayor número de monedas posible.

• Hay muchos «**Prize Blocks**» a lo largo de esta fase y tan solo tendrás que poner en juego tus dotes saltarinas para atravesarlos. **Aviso: con la capa es mucho mejor**.

• **El gran secreto**: Para **resolver** la isla de Chocolate 3 será necesario que **lleves la capa** y que **ignores la meta** situada a la derecha de la **planta trepadora**. Para ello puedes **saltar muy por encima** de ella, o **volar desde la plataforma** donde están las tres señales indicadoras. Una vez que lo logres, descubrirás la **verdadera meta final y tres vidas extra para Mario**.

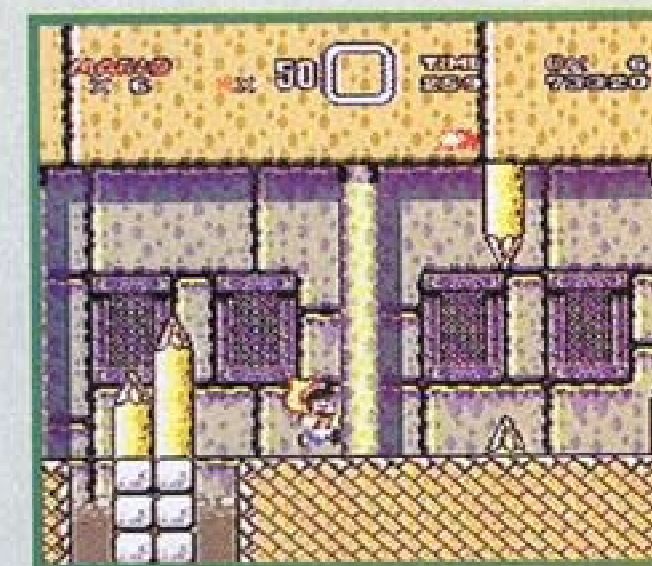



MUNDO 5: La Fortaleza de Chocolate



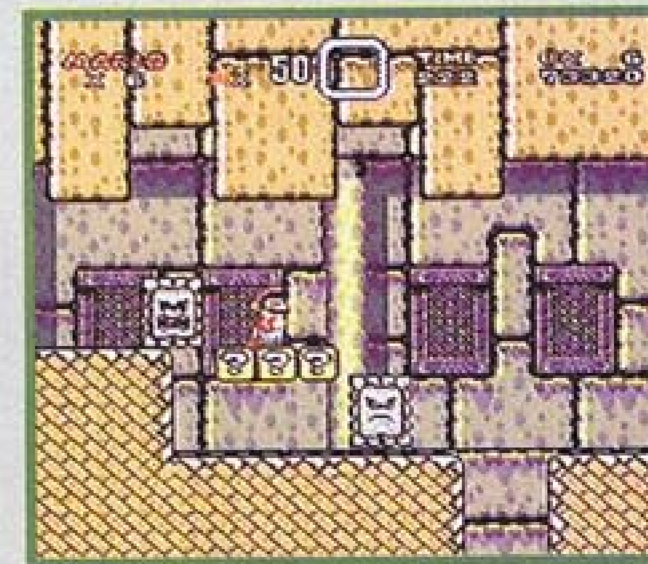
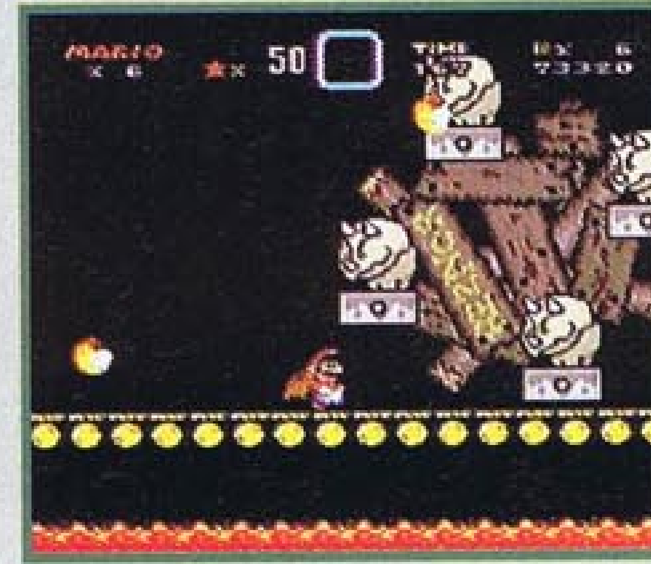
• Las **estacas de madera, misteriosas bolas de fuego, los Thwomps y Thwimps** atormentarán a Mario a lo largo de la **primera parte de esta dulce fortaleza**. Vas a tener que **controlar** al bigotudo de forma **precisa** si quieres atravesar este pequeño infierno. **Sobrepasa la meta intermedia** y ¡uufff!, ya queda menos.

• En la **segunda parte** de la fortaleza «tan sólo» tendrás que hacer frente a los **Thwimps y Thwomps** empeñados más que nunca en hacerte auténtico puré Mariano. No, no te esfuerces por detrozarlos: son **indestructibles**. Opta mejor por **esquivarlos**.



• Este pasaje entraña **gran dificultad** y puede producirte más de un quebradero de cabeza. Como seguro que has **activado** todos los **palacios del switch**, tu camino hacia el final resultará mucho más fácil. **Coge la pluma y traspasa la puerta secreta**.

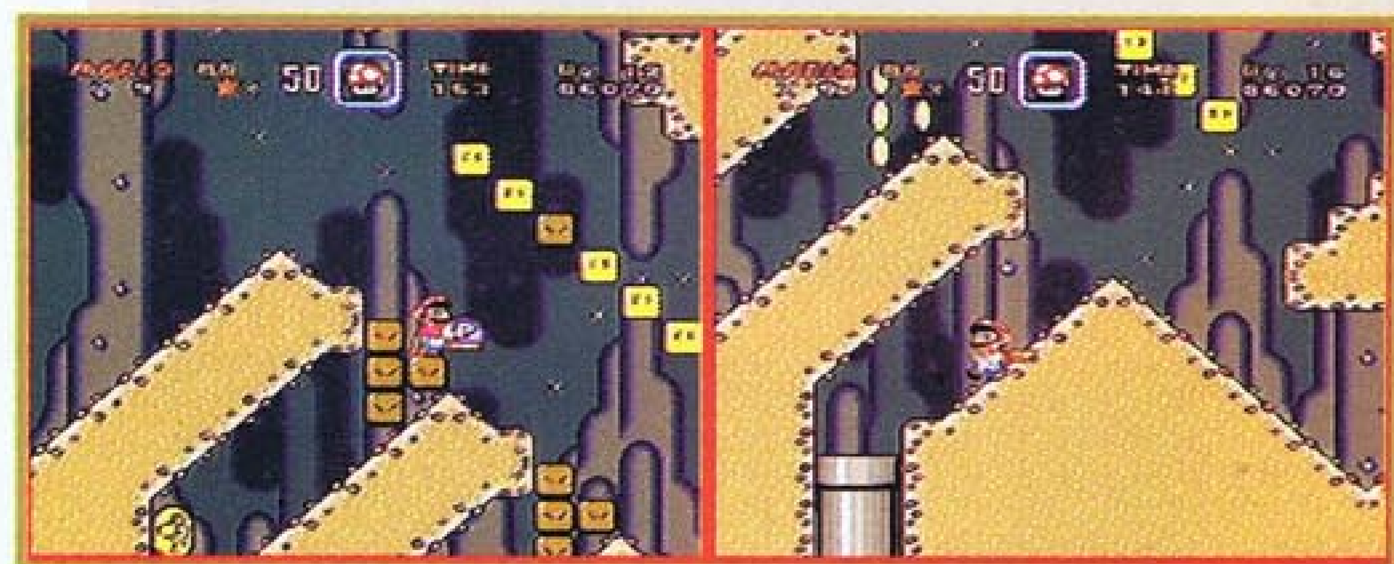
• Una vez más, la fortaleza en cuestión estará **custodiada por los diabólicos, pero siempre simpáticos, Reznors, cuatro rinocerontes traviesones que se divierten en la noria. Golpea a todos por debajo y empezarán a marearse**.


MUNDO 6: La Isla de Chocolate 4





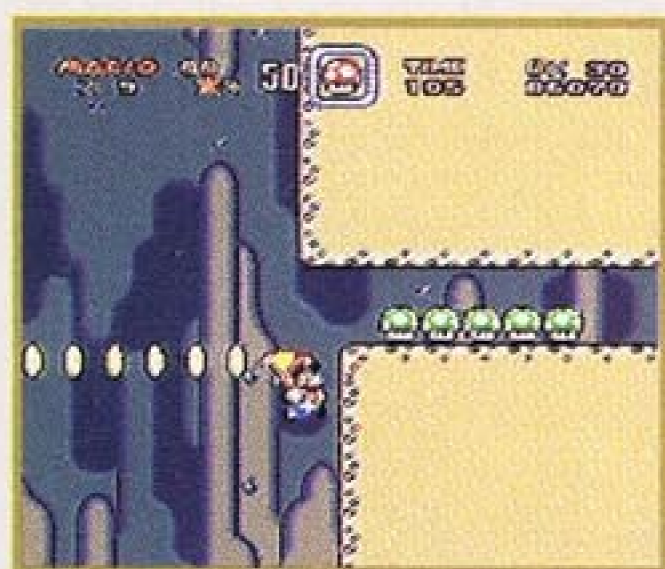


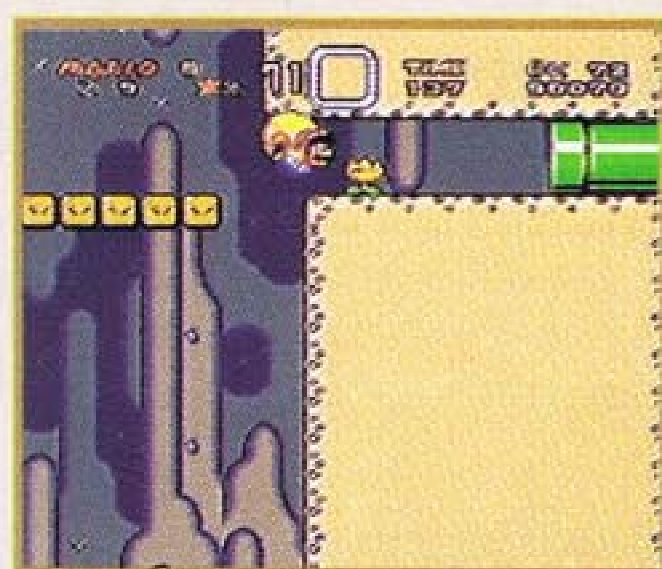
• Una gran plataforma formada por **bloques azules** y situada en la parte inferior de esta fase contiene **tres bloques con vida extra**.

• Para visitar la **tubería gris** tendrás que encontrar una columna diagonal de siete bloques. **Golpea el tercero** empezando por arriba y **encontrarás un bloque switch**. Písalo y **dirígete a las dos cuevas**. Te esperan una **moneda del dragón y la tubería gris**.

• **Si tienes la capa**, pisa el **bloque switch** y déjate caer pegado a la parte derecha del túnel. Ahora coge carrerilla y recolecta todos los **items de la parte derecha de este profundo pozo**, nueve vidas, inmunidad, dos capas, monedas, flores y más...

• **Si no tienes la capa**, pisa el bloque switch del principio, cuenta **siete segundos** del tiempo y déjate caer por el lado derecho. Ahora **podrás conseguir la capa, subir arriba y repetir el proceso**.









MUNDO 7: La Isla de Chocolate 5









• Antes de pisar el **switch azul** debes **liberar** a Yoshi, que está oculto en el primer **«Prize Block»** que verás.

• Los **«Spike Tops»** encerrados entre bloques pueden ser **eliminados** de varias formas: la **capa, Yoshi o el switch gris**.

• Para conseguir el poder del **«Power Block»** utiliza el **poder bucal de Yoshi**.

• En la primera **tubería amarilla** encontrarás una **casa de la suerte** donde participarás en el juego de las cinco vidas extra.

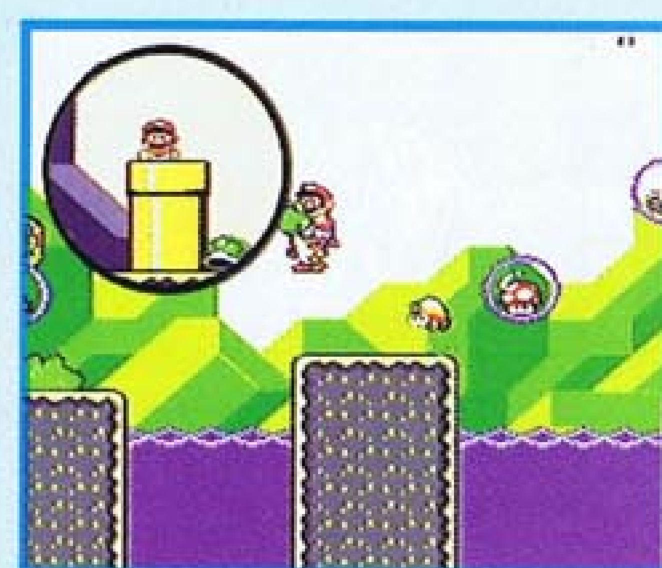
• Penetra en la **tubería dorada** situada antes de la sección marina de la fase, y entrarás en un extraño mundo repleto de **burbujas con sorpresa incluida, Blurps o Setas rojas**.

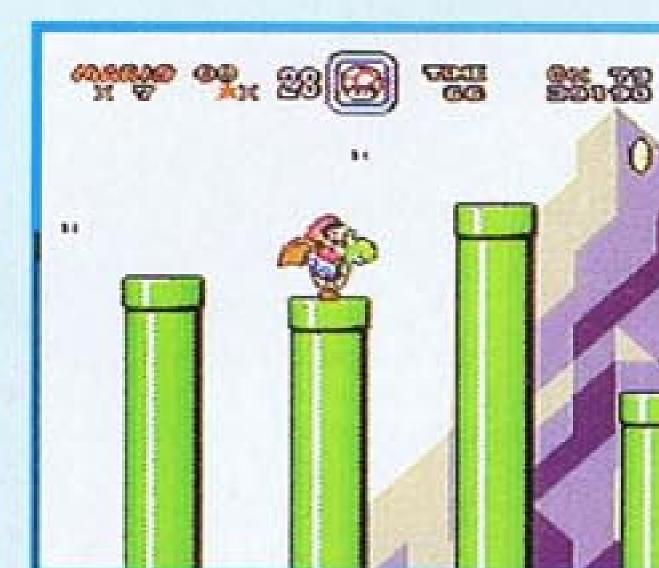












MUNDO 8: Castillo de Wendy






• Tu entrada al castillo será celebrada por las **tortugas Dry Bones** y las mortales columnas de pinchos **Spikes**. Avanza con suma precaución, midiendo los saltos, mientras te preparas para unos encuentros con las **sierras mortales Grinders**. Antes de llegar a la meta intermedia encontrarás un **Prize Block**.

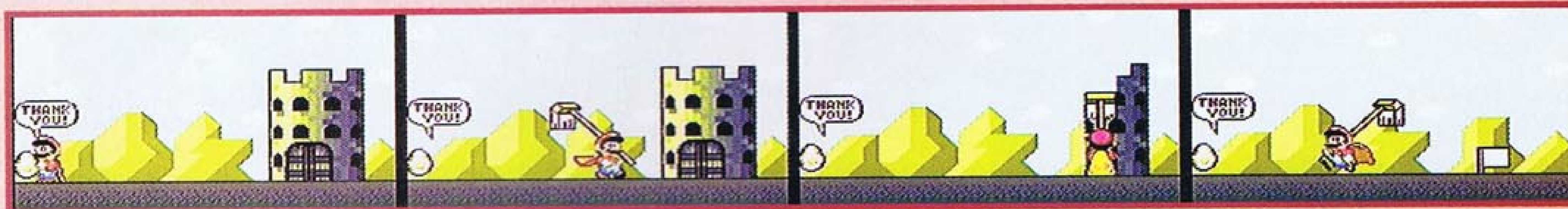
• **Si te matan** después de haber atravesado la meta intermedia, podrás **volver atrás y coger de nuevo el Power Up**.

• En la segunda mitad del castillo aparecerán los **Sparks**, unas cargas eléctricas de alto voltaje que merodean por los pedruscos.

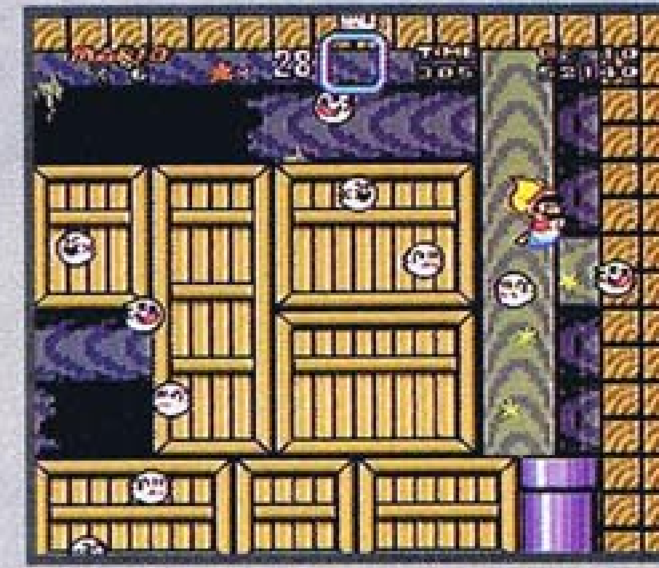
• **Wendy Koopa**, la hija cantora de Bowser espera tras la **puerta roja**. Su estrategia de ataque es similar a la utilizada por Lemmy. La pantalla se compone de **siete tuberías y dos bolas de fuego**. Cada cierto tiempo salen Wendy y dos señuelos por **tres de las tuberías**. Para derrotarla, tendremos que **saltar** sobre ella **tres veces** -y no sobre los monigotes-, hasta que caiga a la lava.







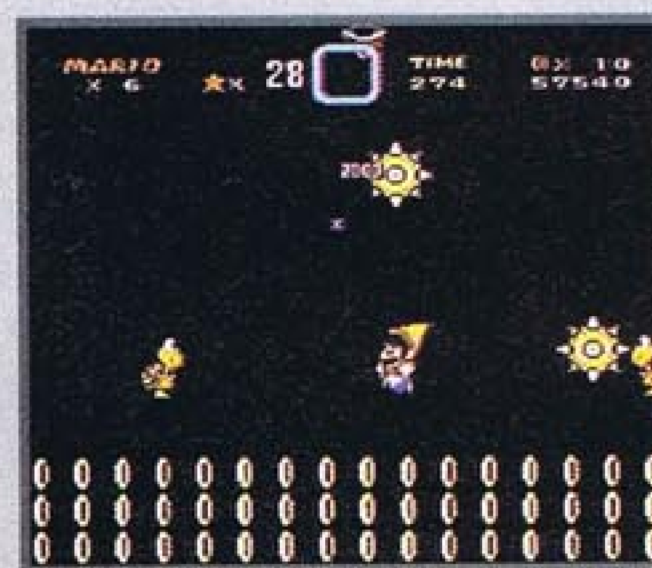



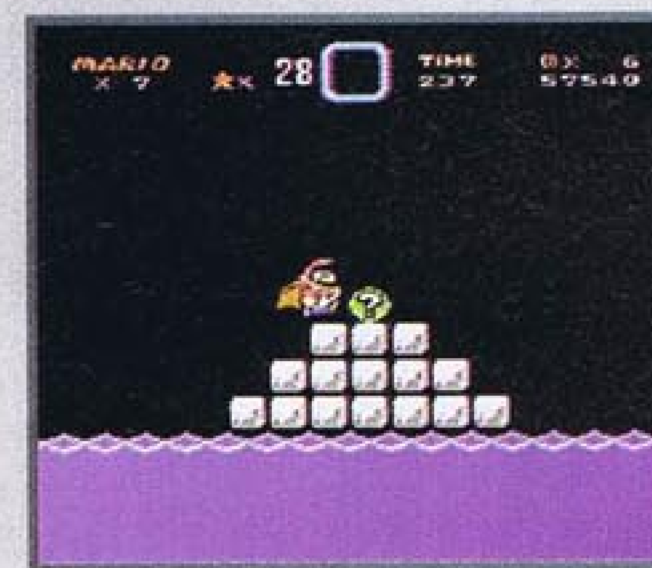
MUNDO 9: El Barco Fantasma

• Esta pequeña fase transcurre en un **misterioso barco** fantasma situado en mitad del lago de Bowser. En cuanto te sumerjas en él, tendrás que **nadar hacia la derecha**, conseguir el **power up** y meterte por la **tubería amarilla**.

• En la segunda sección del barco, cientos de **fantasmas aparecerán y se desvanecerán** por arte de magia.

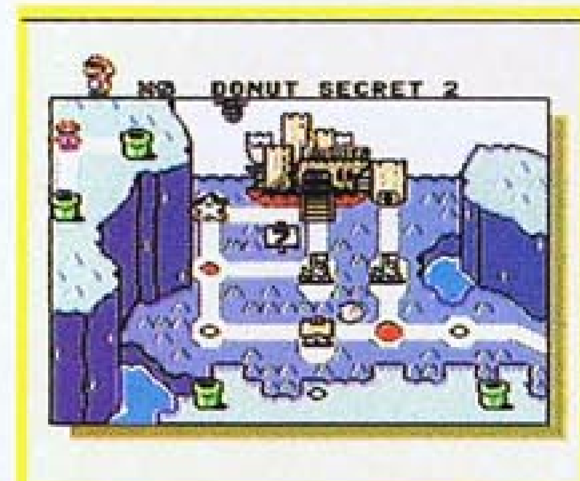
• Cuando Mario se precipite por el **pozo sin fondo**, el que tiene la **estrella de inmunidad** al principio y está lleno de Koopas y minas aéreas, deberá procurar caer sobre una **pequeña pirámide de piedra** coronada en todo lo alto con una esfera. Al tocar el misterioso símbolo, una **gran garganta** emergerá de las aguas y conducirá a Mario al **mundo 7**.

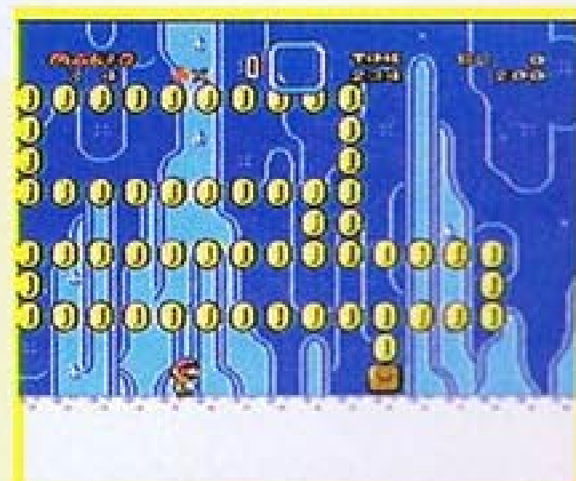


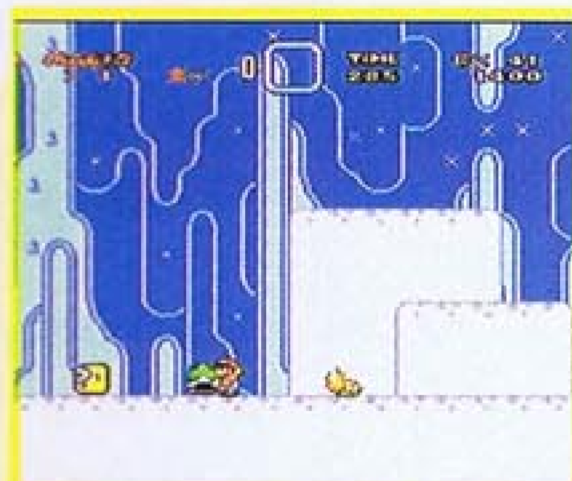



FASE 7: EL VALLE DE BOWSER









MUNDO 1: El Secreto del Donut 2





• Lo primero que tienes que hacer es conseguir el **caparazón Koopa,** eliminando al inquilino ,para **lanzarlo** hacia el bloque. También puedes hacerlo con la **capa**. Una **serpiente de monedas** brotará inmediatamente de ella.

• **Ve al trampolín y golpea el bloque rotativo** para despertar a la planta trepadora. Sube por ella y atrapa la **estrella de inmunidad**.

• Introdúcete en la primera **tubería verde** que encuentres en el techo, tras las plantas mejilloneras, y **aparecerás** en una curiosa zona. **Golpea el bloque**, **coge el globo** y vuela hacia la derecha para **obtener monedas**. Si eres **rápido**, llegarás al final antes de que el globo se deshinche.







• Cuando llegues al **abismo lleno de Koopas**, lánzate sin miedo encima de ellas y recibirás **una vida extra**. Procura **aterrizar en la parte derecha** de la pantalla o **perderás una vida**.

MUNDO 2: El Secreto de Chocolate





• Es un mundo muy **difícil** que está dividido en tres partes bien diferenciadas. En la primera de ellas tendremos que esperar la **aparición del Blarg**, para saltar al **trampolín** y llegar a la otra orilla sanos y salvos. Más tarde seremos asaltados por muchos **Chargin' Chucks** con balón incluido.







• Si tenemos la **capa** y nos dejamos caer planeando hacia la derecha nada más salir, atravesaremos el Blarg.

• Si penetramos en una **tubería verde** situada cerca de un Chargin' seremos transportados a una curiosa zona con **débiles plataformas y un Hammer Bros**.





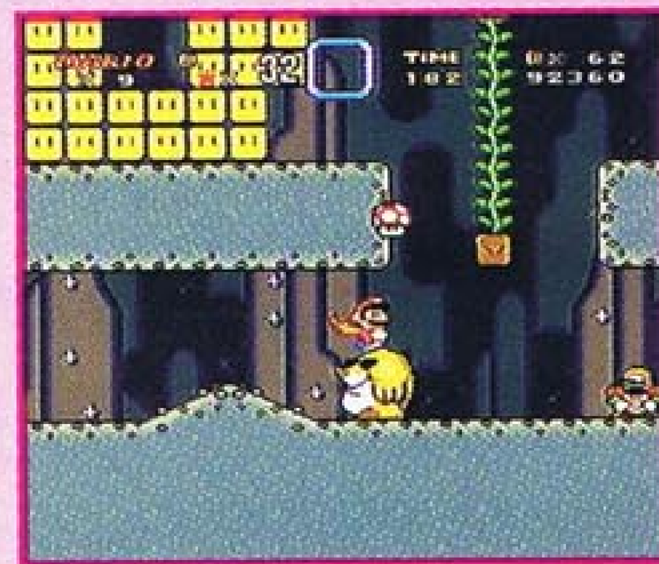


• Métete dentro de la **tubería** y prepárate para un alucinante descenso. Presiona **abajo** en el control pad y disfruta con las vertiginosas pendientes.

• La última zona se compone de unas **plataformas** que se **hundirán** muy rápidamente en la lava.







MUNDO 3: Valle de Bowser 1

• Para traspasar las **plantas mejilloneras** no hay nada como **subirse encima del mega Topo**. Gracioso el bicho, ¿eh?

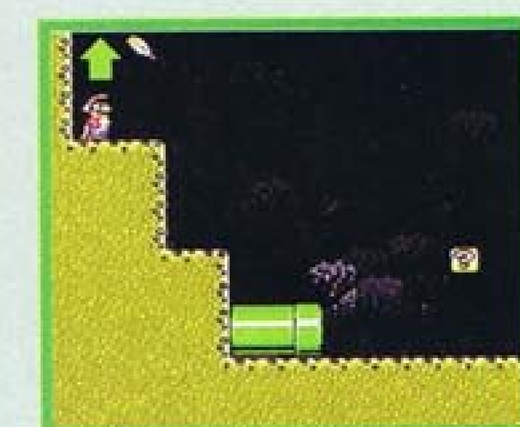
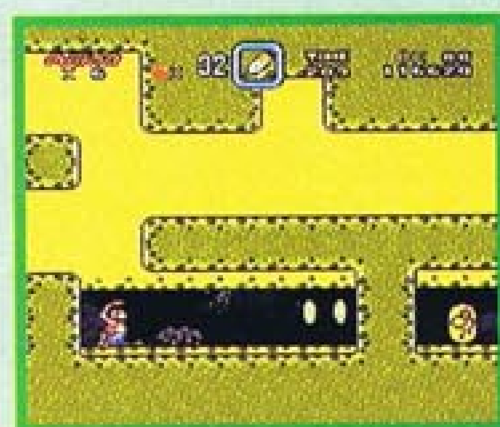
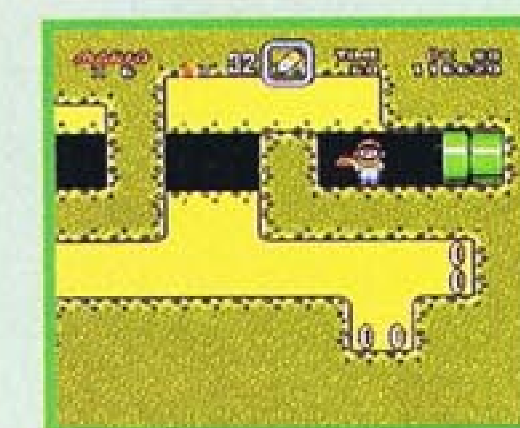
• Como hemos activado el **Palacio del switch verde**, nos podremos hacer con un **Power Up**. ¡Ah! Un Mega Topo está encerrado entre cuatro **Prize Blocks**: golpéalos con la **capa**.

• Otro bloque oculta una **planta trepadora** que te conducirá hasta la casa de la suerte, donde conseguirás **vidas extra**.

• Hay un **estrecho pasadizo** con agujero incluido que sólo podrás atravesarlo si activas los **bloques invisibles** que hay debajo de **dicho socavón**.

• A la derecha de la **planta trepadora** encontraremos la tubería que nos conducirá a la **salida de este mundo**.



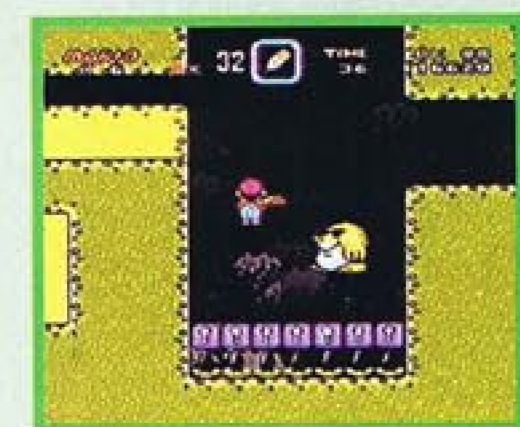
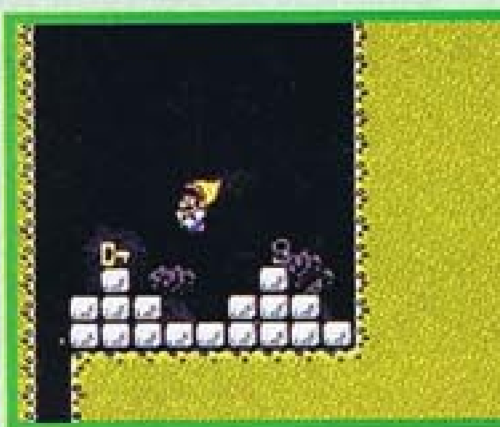

MUNDO 4: Valle de Bowser 2

• La **primera** de las tres secciones de esta fase se compone de unas **arenas ascendentes** fáciles de atravesar, si no fuera por los **Swoopers y Koopas** que te asaltarán. En la **mitad del recorrido** podrás ver a un Rainbow Koopa custodiando un **Prize Block** y, al final, la **meta intermedia**.

• En la parte superior izquierda y oculto por la resolución de nuestra consola, hay un **Prize Block invisible con Power Up** en su interior.

• Ahora adentrémonos en el **laberinto arenoso**. **Pulsa R** para adelantar el scroll y **evitarás ser sorprendido** por la aplastante arena del laberinto. **Avanza con precaución y sincroniza tus carreras** con las arenas movedizas. Un aviso: serás aplastado alguna vez que otra, así que debes practicar.

• **El gran secreto**: En la **tercera parte** de este mundo y tras pasar la primera **columna de arena**, deberás moverte a la derecha hasta que no puedas ver la barrera arenosa. Ahora **vuelve atrás, coge carrerilla, vuela hacia la izquierda** y ¡plof!, Mario desaparecerá en las alturas. Camina hacia la **izquierda y caerás en una pequeña habitación con llave incluida**. ¡Qué listos somos!







MUNDO 5: La Fortaleza del Valle

• Esta **fortaleza** puede considerarse como una de las **más difíciles** del juego. En ella, la **precisión** en el salto y la caída tendrán que ser máximas. Nada más empezar, actúa con la mayor celeridad posible. En pocas palabras: **sal corriendo y golpea el bloque verde para obtener el Power Up**.

• Tras pasar unas **cuantas estacas con pinchos** llegaremos a una **tranquila zona de tortugas esqueléticas y pinchos de monte**. Nada del otro mundo.

• Las siguientes **plataformas sobre lava** que verás no deberían causarte problemas pese a la presencia de las **Dry Bones**. **Coge el Power Up** y sigue tranquilo.

• La **última zona es la más difícil** de todas. Los **Spikes,** que suben y bajan a una **velocidad vertiginosa**, pueden causarte más de un **disgustillo**, así que **salta con cuidado, busca las zonas seguras para descansar y planea cada movimiento** con un tiento mucho más que ejemplar.

• La **puerta roja** esconde a, **¡no, otra vez el pesado del Reznor!** Afortunadamente ya sabes como acabar con él, ¿a que sí? Pero por si acaso no estaría mal que echaras un ojo al mundo anterior. No es tan difícil como lo pintan.



MUNDO 6: La Puerta Trasera

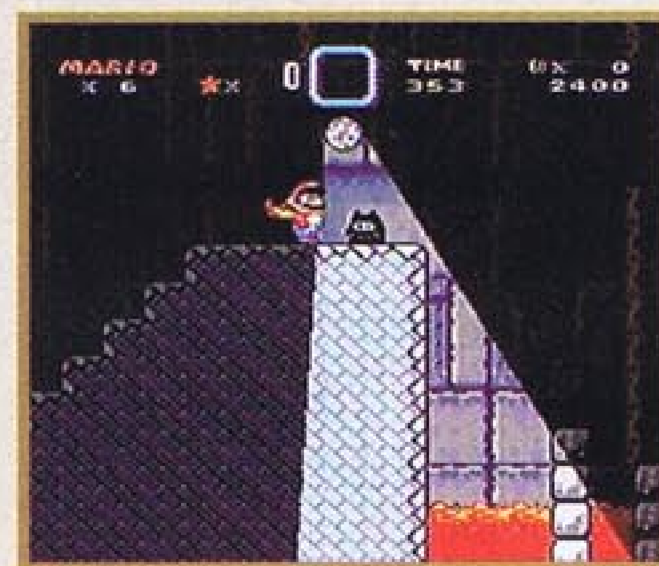
• Pues sí, amigo. Has conseguido llegar hasta la **puerta trasera del castillo de Bowser**. De esta forma **podrías acabar el juego fácilmente**, pero te quedarías sin el encanto de finalizar la aventura como sólo los héroes saben y quieren hacerlo. De todas formas, si tienes prisa ¡ahí vá!

• ¡¿Quién apagó la luz?!, **la oscuridad que reina en la puerta trasera del castillo es impresionante**. Afortunadamente, un **bloque de luz** nos permitirá crear un halo de idem que nos seguirá a todas partes. Este Mario piensa en todo.



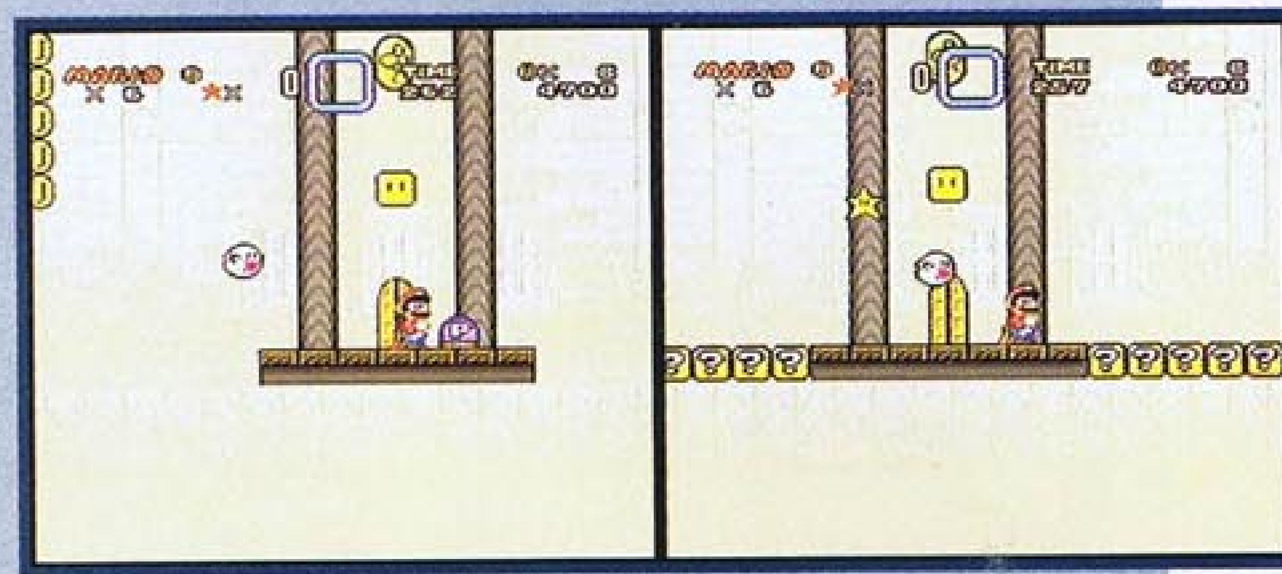
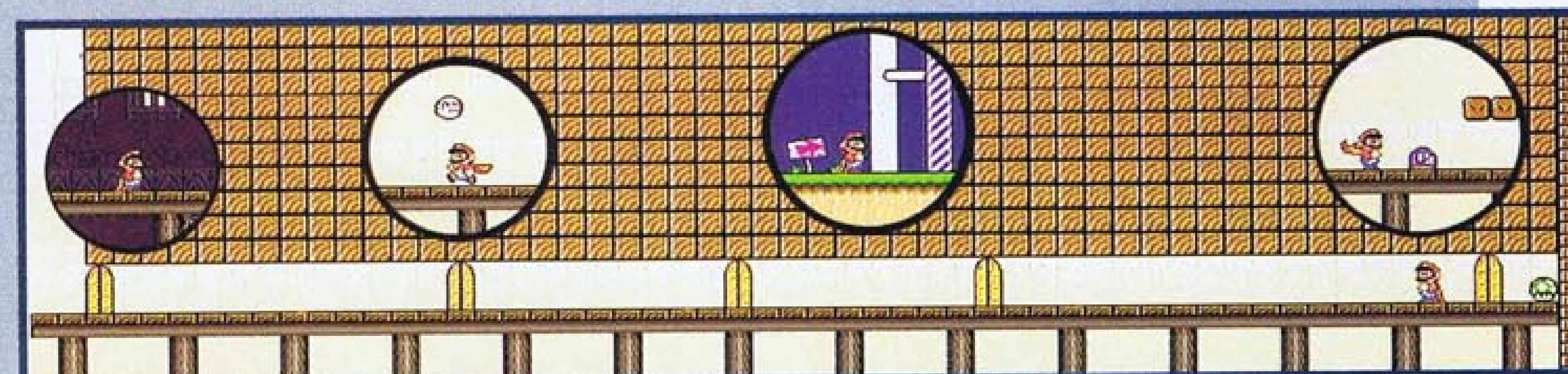
• **Antes de llegar a la puerta de Bowser** nos pelearemos con los enloquecidamente **feos Mechakoopas** y con unas **estrellitas negras** bastante facililllas de matar. La **meta intermedia** está antes de la puerta roja, la de nuestro acérrimo enemigo...

• Lo demás ya lo **descubrirás a su tiempo**, chaval. De momento **disfruta** de esta pantalla de Bowser -la última, abajo a la derecha- y en el próximo número te explicaremos a fondo cómo se desarrolla el último combate contra el furibundo tortugón. Ah!, ¿qué no puedes aguantar? Pues nada, hombre, actúa como quieras, pero luego no vengas con protestas.





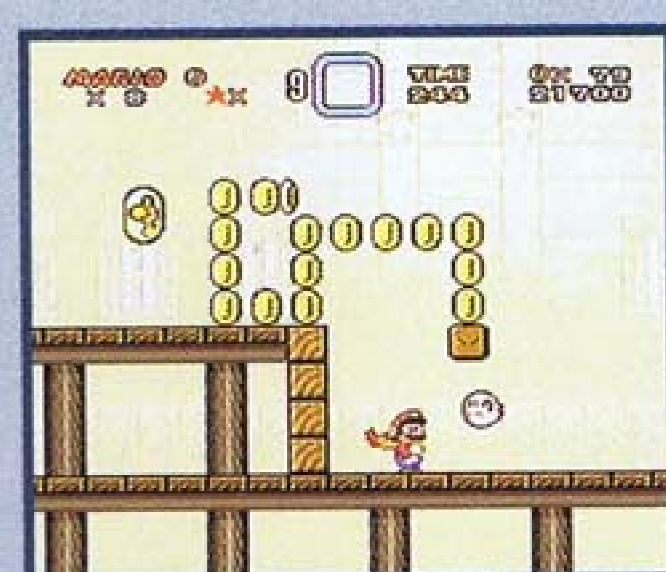
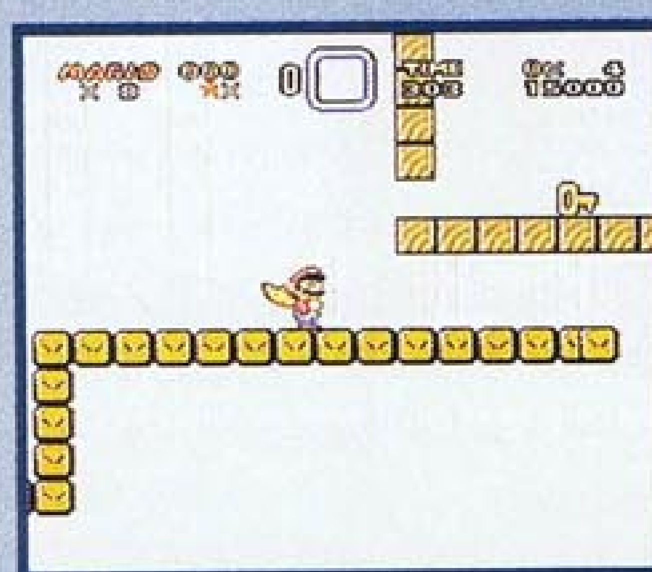
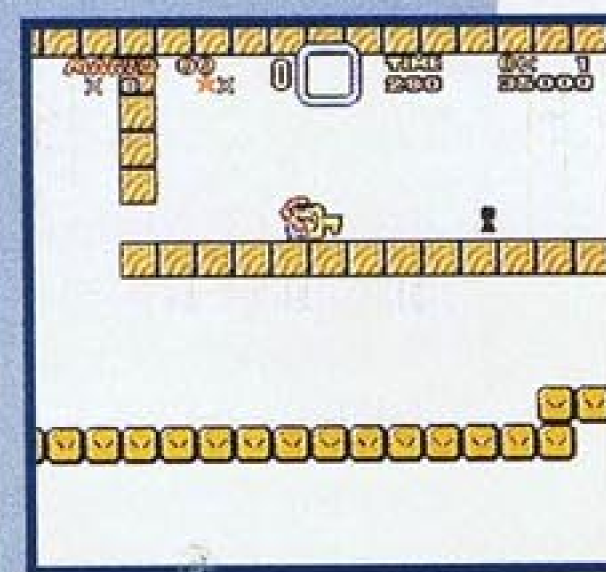
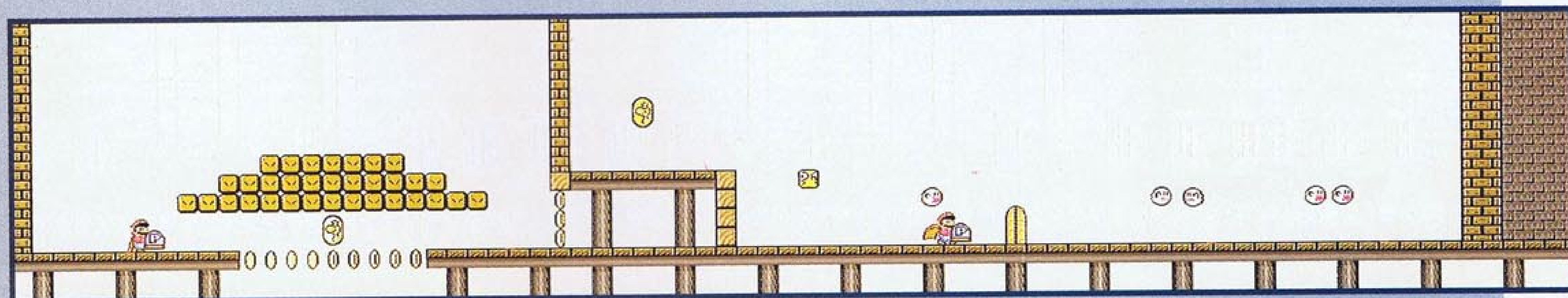

MUNDO 7: La Casa Fantasma

• Golpea el **bloque giratorio** para que caiga el **switch azul** y písalo. Se formarán dos plataformas y del cielo caerá una estrella de inmunidad. Por la izquierda llegarás a una puerta que te conducirá a una **habitación con serpiente de monedas**. A la derecha, un túnel con monedas y **cinco puertas**.

• La **primera** puerta te transportará al comienzo de la casa; la **segunda** a la parte derecha de la habitación de la serpiente de monedas; la **tercera y cuarta** a la meta final y **la quinta** a la parte izquierda de la habitación. Al lado de la quinta puerta hay una **vida extra**.

• El **otro gran secreto**: La serpiente de monedas te conducirá hasta el castillo de Larry. Ve a la parte izquierda de esta habitación, coge el switch azul, písalo y activa la serpiente. Ya verás qué pasa.







MUNDO 8: El Valle de Bowser 3

• Experimenta la alucinante sensación de **viajar en las plataformas contrareloj**. El número que indique la plataforma será la **cantidad de segundos que permanece** en el aire con Mario encima. Cuando **finalice la cuenta, ¡salta a otra, periquin!**

• Podrás cruzar la **meta intermedia** utilizando un **trampolín situado bajo ella**. También puedes activar el **Prize Block con este mismo trampolín**.

• Utiliza las **plataformas superiores** para desplazarte, podrás conseguir una vida extra.








MUNDO 9: El Valle de Bowser 4

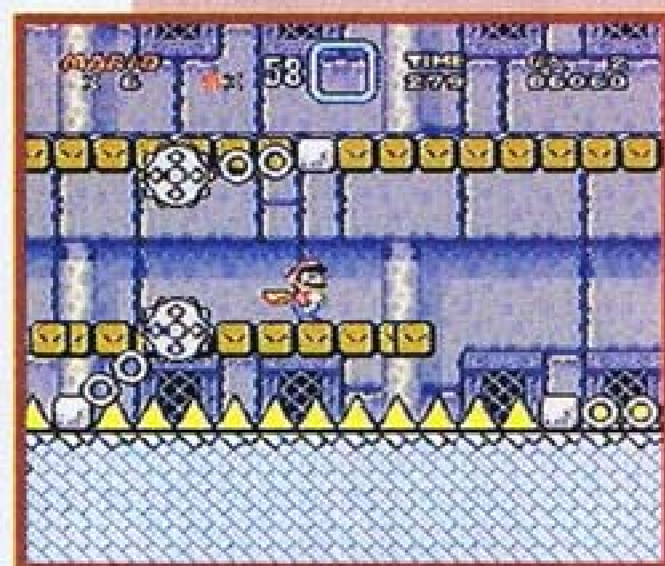


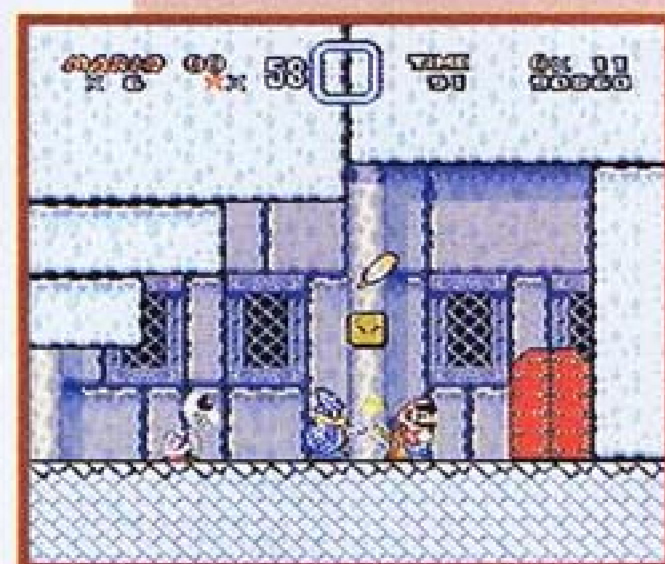

• Los **Chargin' Chucks** de esta zona te lanzarán **terruños de barro** en todo momento. Si eliminas a ciertos Chucks y retrocedes en tu camino, su espíritu seguirá lanzando piedras. Hay varios **Power Ups**.

• Cuando te encuentres **ante dos abismos**, uno con bloques y otro sin ellos, decídete por el de la derecha. Te permitirá coger una **vida extra** si eres hábil en el salto. Si te decides por el de la **izquierda, cae despacito** y hacia la derecha,o te bañarás en pura lava virgen.

• **Otro gran secreto**: Para encontrar la **segunda meta secreta**, hace falta Yoshi. En el final de la fase hay una **llave** encerrada entre paredes totalmente inalcanzable. Acércate con Yoshi, ¡cómetela! y sube arriba.

MUNDO 10: El Castillo de Larry






• La **serpiente marrón** ataca de nuevo, y esta vez te obligará a recorrer sobre ella un gran espacio **poblado de Ball'n'Chains**. Aprende a **mantener el equilibrio y anticípate** a los movimeintos de los bloques. Un poquito más y verás la puerta.

• Y por si echabas de menos a los **MagiKoopa**s, aquí están de nuevo para hacerte la vida imposible. **Esquiva sus disparos** y, si no tienes la capa, utiliza sus balas para **abrirte camino entre los bloques**.

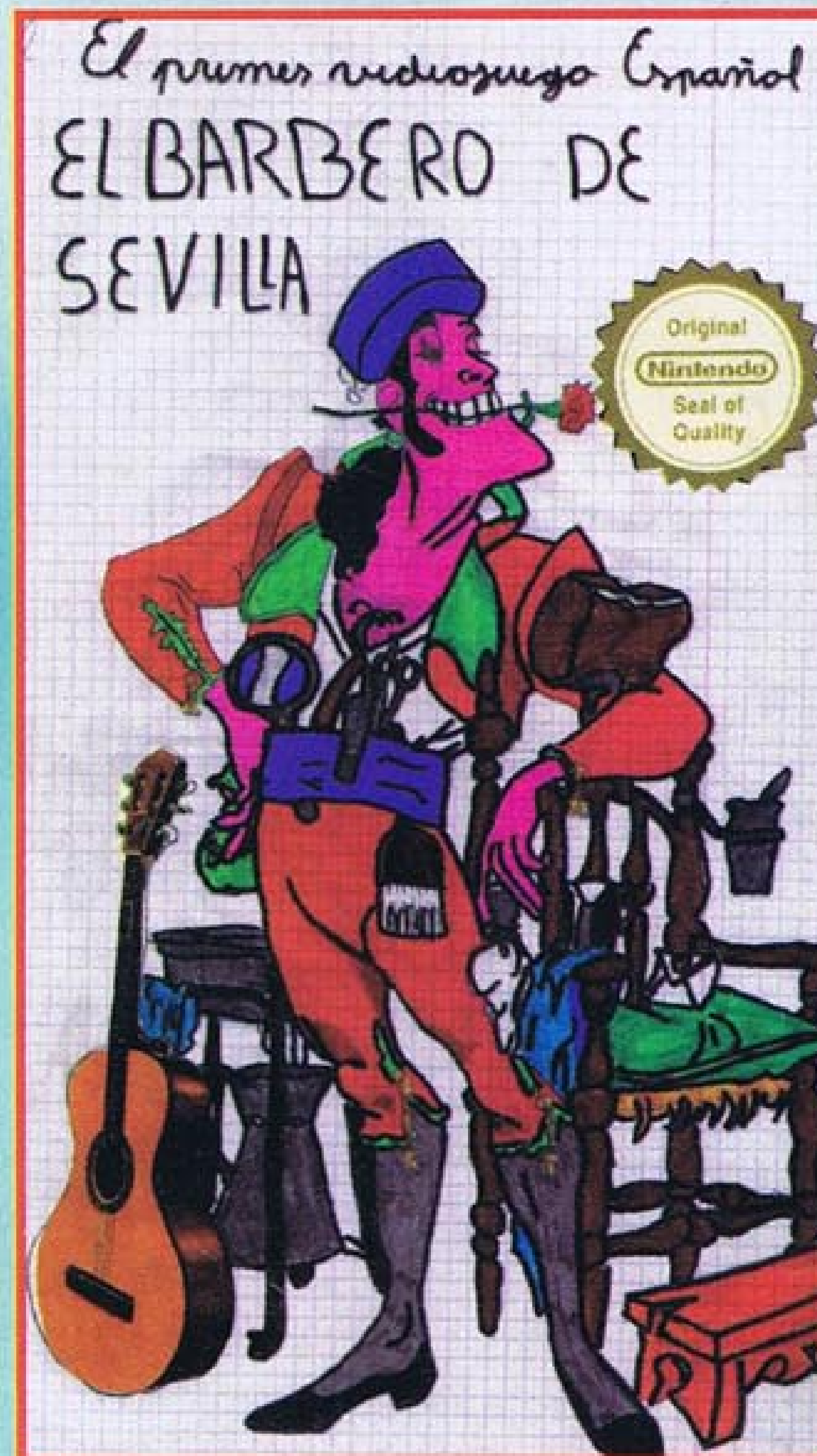
• **Acabando con Larry**:

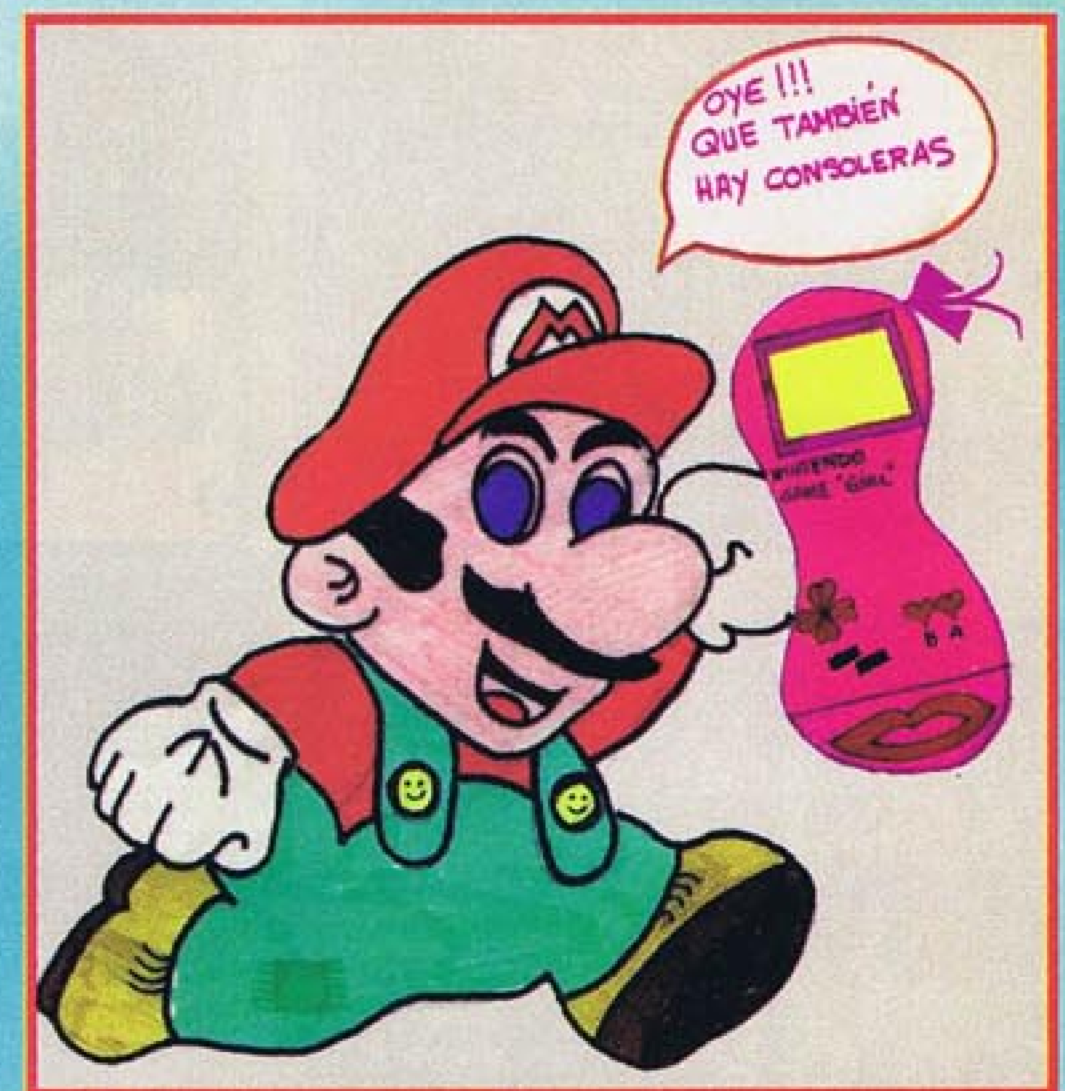
¿Recuerdas la plataforma balanceante de Iggy, el primer hijo de Bowser? Pues el diabólico Larry nos espera en una similar, pero con la novedad que supone **tres bolas de fuego saliendo de la lava a ritmo de Bossanova**. **Golpéale** saltando sobre él cuando la pendiente le sea desfavorable, **hasta que caiga en la lava**.

Larry ha sido destruido de una vez para siempre. La **dinastía Bowser** está llegando a su fin. La **puerta frontal** del Castillo de Bowser se alza ante nosotros con gran frialdad. Mario se encuentra ante su **último obstáculo** para devolver la paz a la tierra de los dinosaurios.



ZONA ZERO



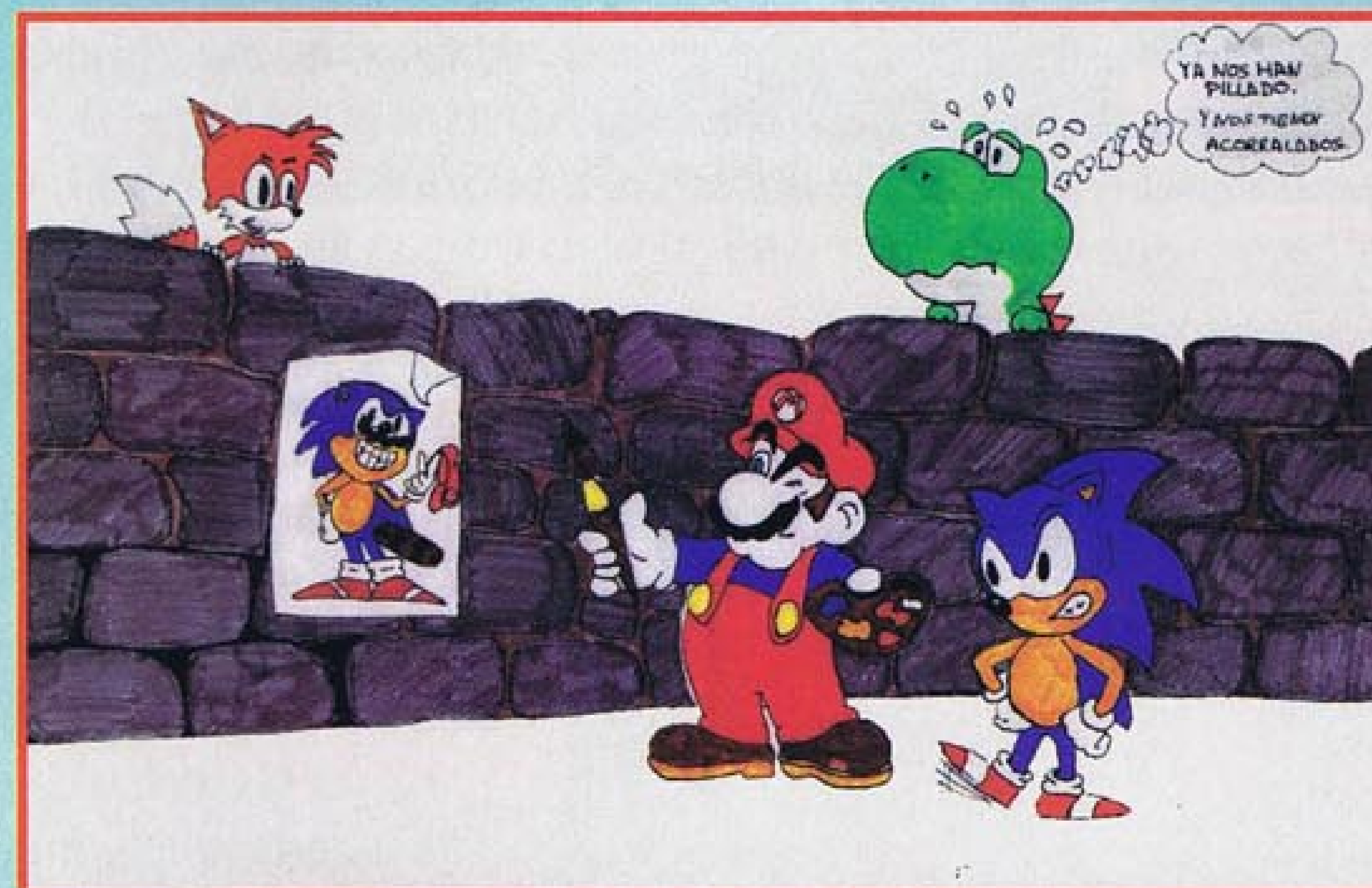


Elena T. Alfonso
(LAS PALMAS)

Xavier Hernández Oromi
(BARCELONA)



Jesús González González
(MADRID)



Jorge
Castellví
Rodríguez
(VALENCIA)



Sergio Pérez
Botella
(ALICANTE)



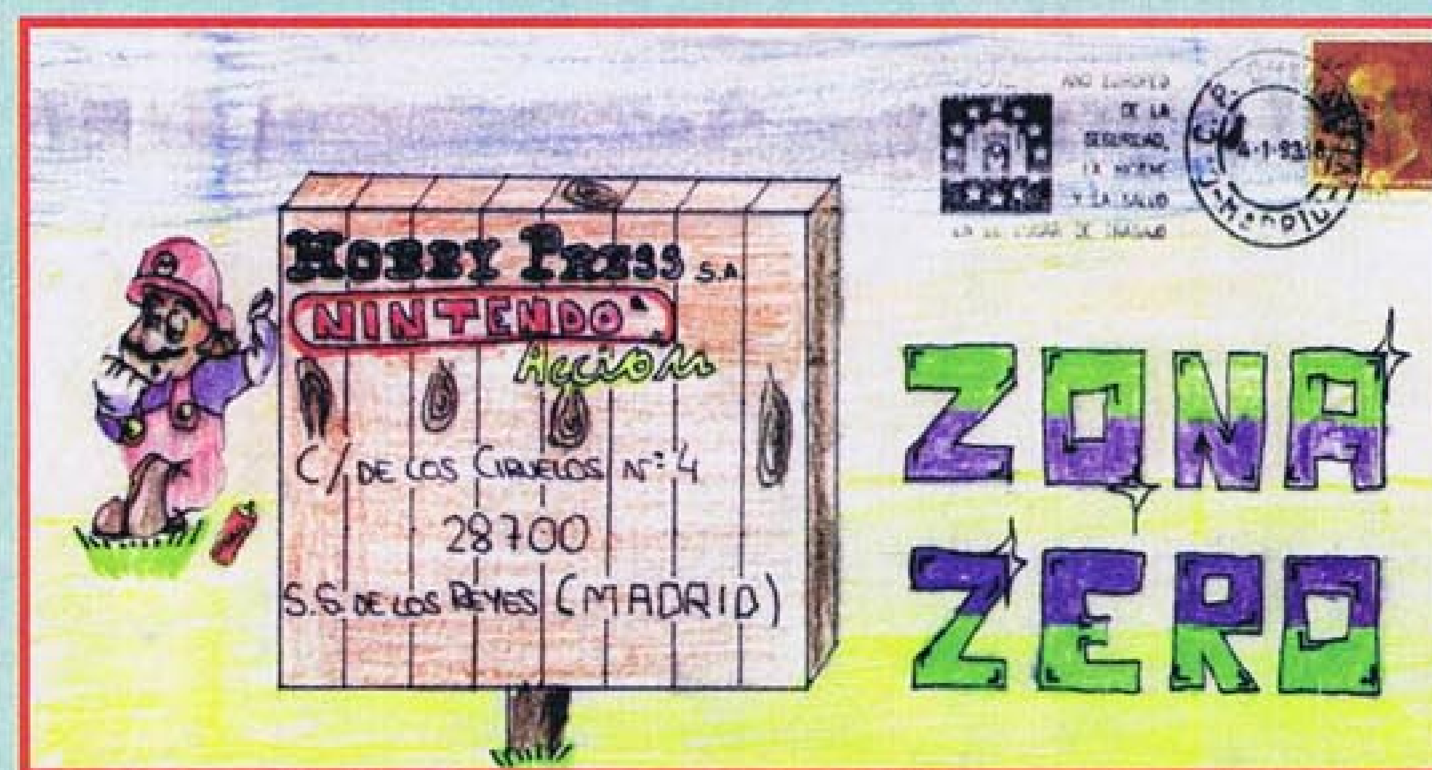
Jesús
Collado
Escribano
(VALENCIA)



Sergio Evangelista Peinado
(BILBAO)



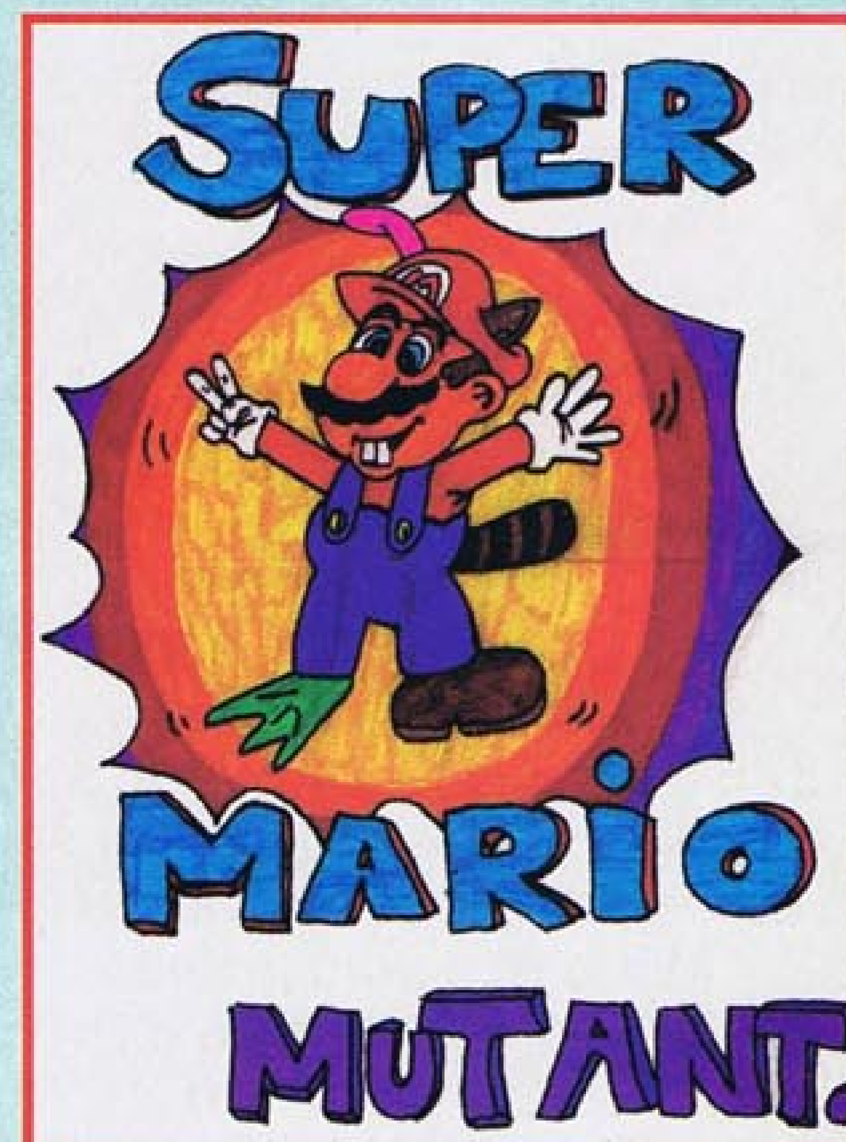
Eduardo Pañeda Murillas (BILBAO)



Álvaro Menéndez García (MADRID)



Jesús Clemente Rubio (MADRID)



Fermín Barajas Castellano (JAÉN)



Alberto Rodríguez Martín IRÚN (GUIPÚZCOA)



Jose Ignacio Amador (MADRID)



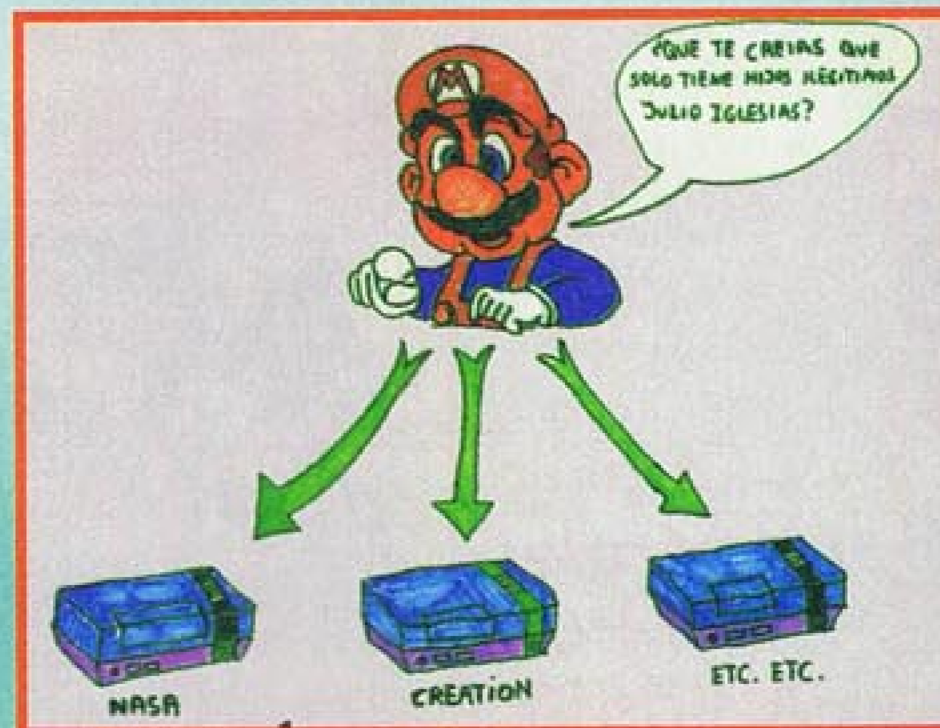
Francisco Villacampa EL FERROL (LA CORUÑA)



Luis Manuel Delgado (CÁDIZ)

ZONA ZERO



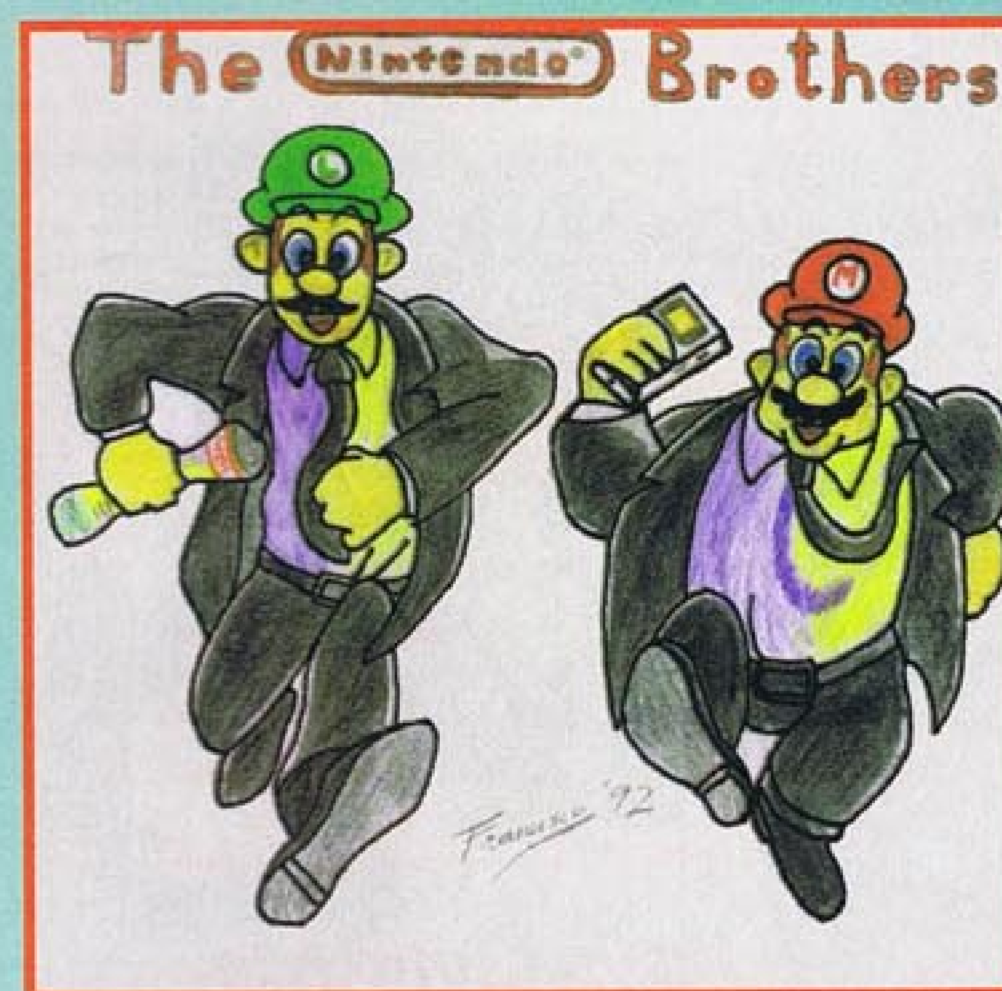


Miguel Sanmartín Nebra (VALENCIA)

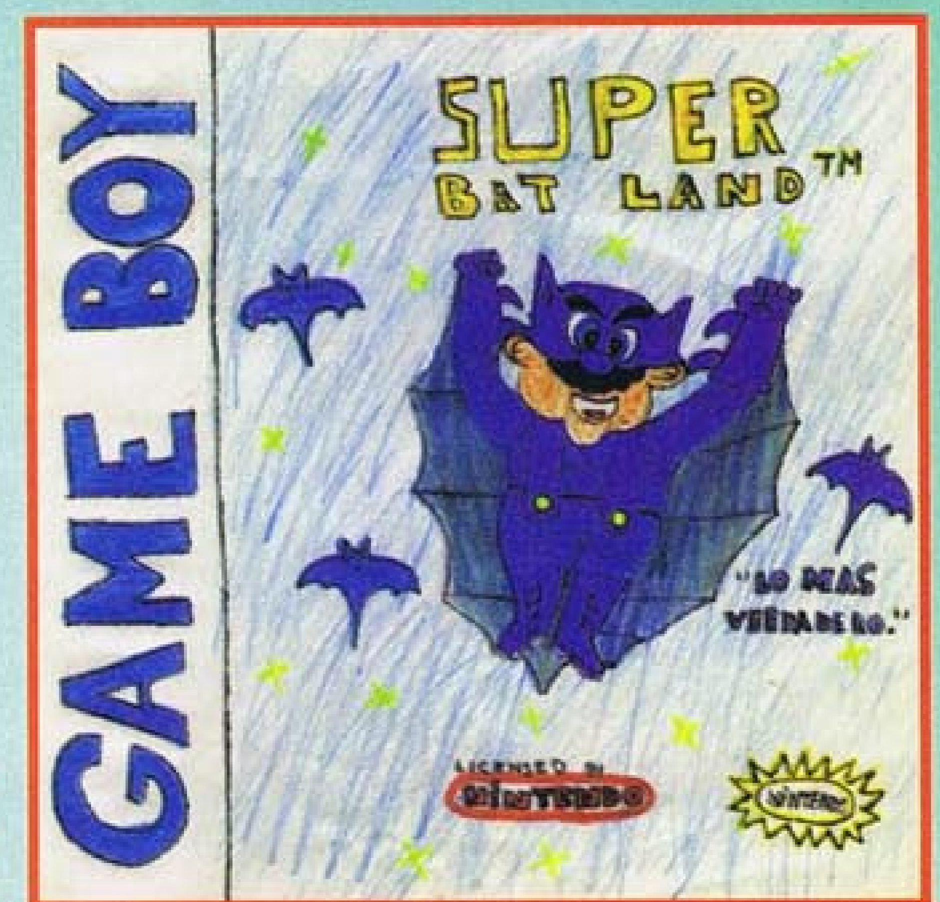


Antonio Navarro (ALCMERÍA)

F. Javier Godoy Rodríguez (CÁDIZ)



Daniel Perucho Domínguez (ALICANTE)



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

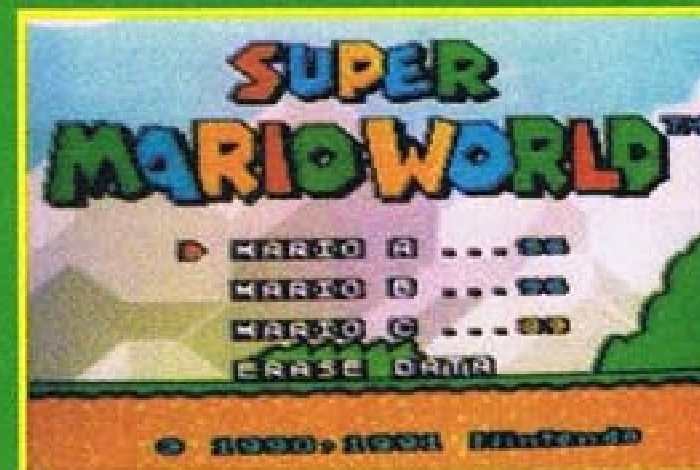
Y recuerda que debes enviar tu carta a:
HOBBY PRES S.A.
NINTENDO ACCIÓN
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid).
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.

RECORDMANÍA

Agradecemos que nos hayáis enviado un buen montón de fotos con vuestros records, aunque la "dudosa" calidad de algunas de ellas nos ha impedido su publicación. Pero que no cunda el pánico, no os cortéis y segyid enviándonos vuestros records más impresionantes.







SUPER MARIO
Hay pocas personas como César Lalanda, de Madrid, que puedan presumir de haber terminado los 96 mundos de Super Mario World.

SUPER MARIO 3
La foto que nos envía Miguel Ángel López Muñoz, de Madrid, demuestra cómo llegó a la batalla final contra Bowser en Super Mario 3.

LEGEND OF ZELDA
Leonardo Prieto, de Pontevedra, nos manda la prueba irrefutable de su conclusión del Legend of Zelda.



THE ADDAMS FAMILY
Desde Bilbao, Iñaki Manjarrés, nos muestra orgulloso su conclusión de The Addams Family.

A VECES LLEGAN CARTAS...

DESESPERADAS

Mi pregunta es: ¿Existe el Club Nintendo?... (¿Conoceis a alguien que haya conseguido ponerse en contacto con ellos?... ¿Me ignora el Club Nintendo?... ¿o es que Correos me odia?)

FEDERICO G. ASTORGA (MADRID)

MITOLÓGICAS

P.D: Por cierto, vuestra dirección es la misma que la de la legendaria revista MICROHOBBY, de la cuál era un asiduo lector. ¿Es que esta revista a nacido de sus cenizas cual Ave Fenix?

RAÚL CANO ALONSO (MADRID)

TRÁGICAS

JOSE LUIS ROSAS ROJAS (GRANADA)

y o saque malas notas. Eso son chorradas, como lo de la epilepsia... Haber si ahora cuando vayamos a echar una partidita, vamos a tener que decir... "de algo hay que morir...

MATERNALES

VICTOR MUAKUKU (BARCELONA)

Víctor Muakuku Cores (Seguro que el Zangief tiene un apellido más normal)

P.D.: Si sale un juego que vicie a las madres y las obligue a comprarnos juegos os lo agradeceré toda la vida. Soy un consolero empedernido pero marginado por mi madre (no me deja comprarme juegos).

SOCIALES

SEBASTIÁN CERVANTES MATEO (MÁLAGA)

¡Hola!:
-Soy un parado más, de ésta nuestra querida patria y tengo tanto tiempo libre que me encanta desentrañar juegos difíciles como las ~~aventuras~~ leyendas de Zelda, que

DUBITATIVAS

Pero no estoy seguro de lo que es un mega y otra cosa ¿cuantos megas puede alcanzar como maximo un juego de N.E.S.?

HUMBERTO QUESADA VILELLA (ALICANTE)

COMPRENSIVAS

FCO. JAVIER GONZ'ALEZ SANTIAGO (CÁDIZ)

me puse a dibujar este dibujo de STREET FIGHTER II, que ya se que no está muy bien, pero comprended que tengo 8 años y no dibujo muy bien. A ver si me lo

DESPISTADAS

GAIZKA MONZÓN BIDUSOLO (BILBAO)

P.D. Vuestra revista que es, ¿Mensual?

FEMINISTAS

dibujos de la "ZONA ZERO" lo dibujan o escriben chicos. Parece que los chicos sean los que mas sepan de consolas y no es verdad. Yo he acabado el super mario world cuatro veces, y mi hermano ninguna Osea chicas, a escribir a la nintendo acion!!

ANNA ARAYAY PAGUN (BARCELONA)

FOROFAS

DANIEL GINER ZAMBRANO (SEVILLA)

P.D: PLEASE... MANDARNE ALGUNA PEGATINA O PINS (OS LO AGRADECERÉ Y OS COLABORARÉ EN LO QUE PUEDA). ANTE TODO TENGO QUE DECIR UNA COSA QUE ESTÁ EN MI SANGRE.

¡¡¡VIVA ER BETIS!!!

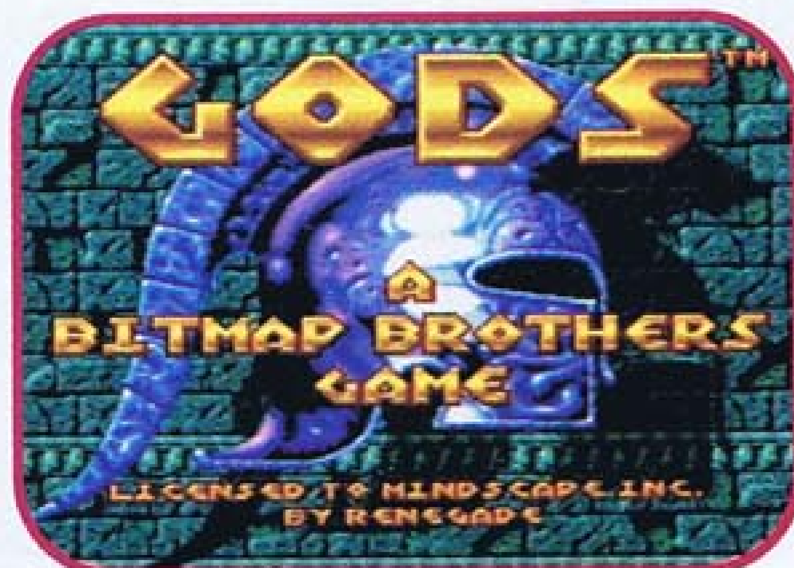
OPTIMISTA

JOSE LUIS COSTA MARTÍN (IBIZA)

Enhorabuena y a jugar que son 5 vidas.

GODS Super Nintendo

Un Juego de Dioses



Compañía: Mindscape
Nº de Megas: 8
Tipo de juego: Plataformas
Nº de jugadores: 1
Nº de Fases: 4
Fecha probable de lanzamiento: Mayo



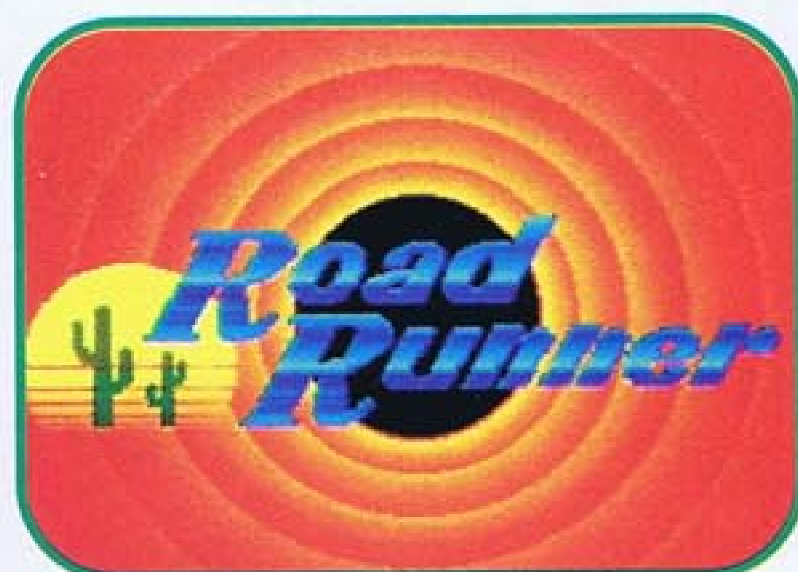




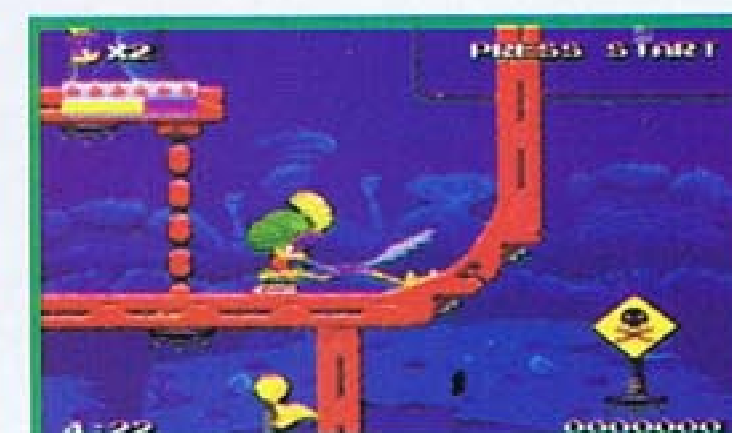
Los amantes de los juegos de plataformas deben estar de enhorabuena. El mes próximo, Erbe tiene preparado **un lanzamiento «divino».** Se trata de **Gods,** un sabroso programa que **combina hábilmente acción desenfrenada con plataformeo puro y duro.** ¿Que por qué ese nombre? Pues nada más y nada menos que por el ambiente en que se mueve nuestro personaje: **la Grecia mitológica clásica.** De la noche a la mañana te verás convertido en **una especie de semidiós**, y habrás de emprender una quimera imposible llena de sorpresas, unas agradables y otras no tanto. Cuatro fases con sus correspondientes guardianes de nivel, gran variedad de enemigos, numerosas armas y un scroll al que te costará un poco acostumbrarte, estarán esperándote ansiosamente. Un último detalle: Gods es una versión del popular juego de los Bitmap.

LOONEY TUNES ROAD RUNNER Super Nintendo

El Correcaminos en la 16 Bits



Compañía: Sunsoft
Nº Megas: 8
Tipo de juego: Plataformas
Nº Jugadores: 1
Nº Fases: 5
Fecha probable de lanzamiento: Final del verano





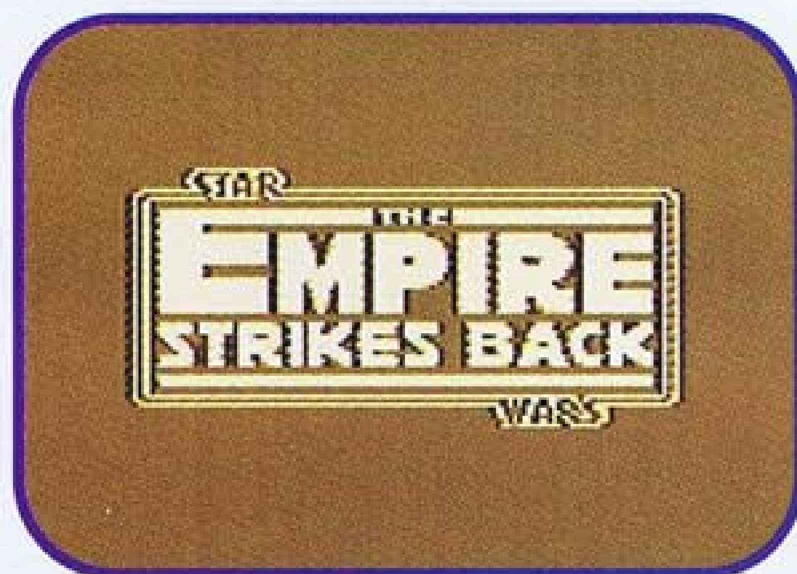


«Correcaminos, eres más veloz que un tren... Correcaminos, el coyote te va a coger». Sí amigos, **las divertidísimas correrías del correcaminos y el feroz coyote** llegan al «Cerebro de la Bestia» en un **sorprendente e hilarante cartucho**. Con todos los ingredientes que encumbraron a la serie de los Looney Tunes de la Warner, Road Runner garantiza **horas y horas de diversión** ante la consola.

El juego consta de **cinco largas fases** con cuatro submundos en cada una, en las que deberéis **evitar los ataques de hambruna del coyote**. No es un juego nada fácil, pero os aseguramos que está amenizado de una larga serie de carcajadas y de momentos de buen humor. Lástima que haya que esperar un poquito para poder verlo.

THE EMPIRE STRIKES BACK Game Boy

Luke Skywalker Contraataca



Compañía: Capcom
Nº Megas: 2
Tipo de juego: Plataformas
Nº Jugadores: 1
Nº Fases: 9
Fecha probable de lanzamiento: Verano





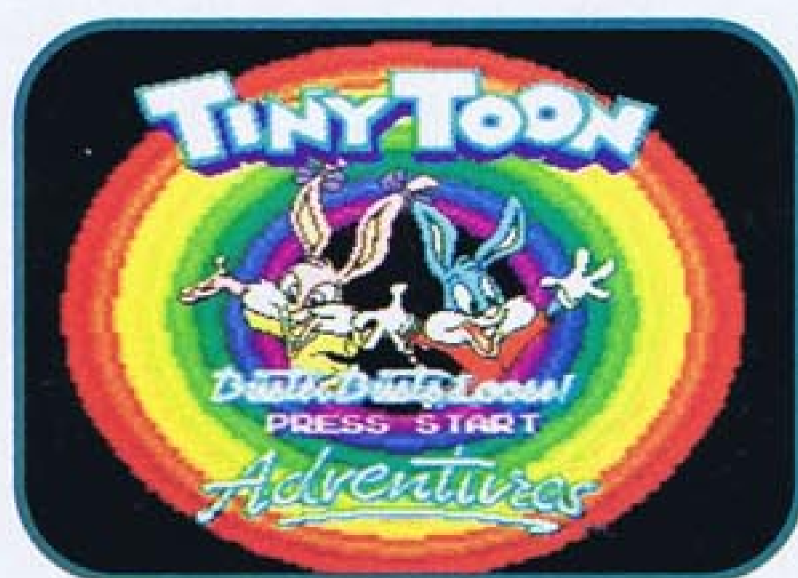


Todo ha cambiado. Después de la destrucción de la Estrella de la Muerte, el yugo del malvado Imperio vuelve a cernirse sobre las Galaxias. Sólo un puñado de rebeldes parecen resistirse a las fuerzas del mal. De entre todos ellos, **un apuesto joven llamado Luke Skywalker** será llamado a liderar la gran batalla por la victoria.

En esta nueva y apasionante aventura conduciréis al discípulo de Obi Wan a través de los escenarios que dieron vida a la célebre continuación de la Guerra de las Galaxias. Vuestro objetivo: **recorrer los caminos de la fuerza** y, valiéndoos de ella, **derrotar al ilustre jefe de «los malos», Darth Vader**. No podréis echar en falta nada, ni a los AT-AT Walkers, ni al planeta Dagobah, ni al pequeño sabio Yoda... ni siquiera a Boba Fett, el raptor de Han Solo.

TINY TOON Super Nintendo

Los «Dibus» más Divertidos



Compañía: Konami
Nº Megas: 8
Tipo de juego: Plataformas
Nº Jugadores: 1
Nº Fases: 6
Fecha probable de lanzamiento: Mayo







Si los «Tiny Toon» de Game Boy os gustaron, preparaos para recibir con los brazos abiertos a los Super Tiny Toon, que son los mismos personajes sólo que con una **calidad de animación digna** de los mejores programas, una simpatía indescriptible y, sobre todo, muchos colores. Preparaos para la **sensación** en «dibus» del planeta.

Estos son sus poderes: unos **gráficos impecables, jugabilidad inmensa y el sonido más armonioso** que hayamos escuchado jamás en la Super. No te resistas y déjate llevar, porque los Tiny Toon **te zambullirán en el mundo de la fantasía y la imaginación** desde el primero de sus pixels. Y aunque sus seis fases son soberbias, cuando veas **las sorpresas** de los niveles de bonus, todo lo anterior te parecerá pequeño. O quizá no.

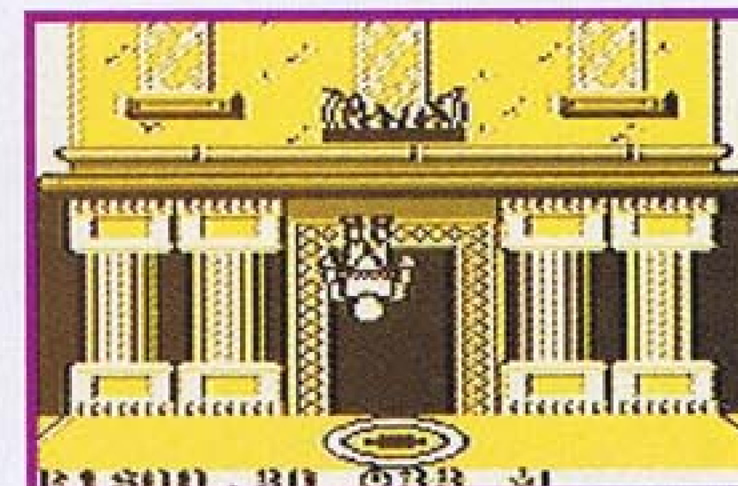
CRASH DUMMIES Game Boy

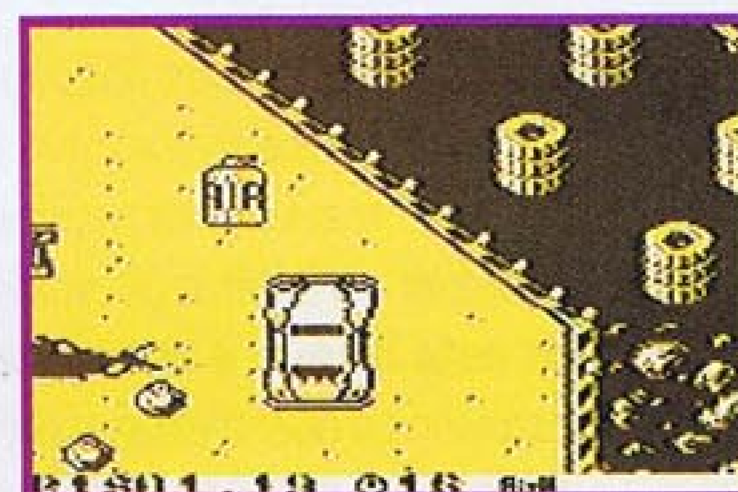
Los Especialistas



***Compañía:** LJN*
***Nº Megas:** 1*
***Tipo de Juego:** Arcade*
***Nº Jugadores:** 2*
***Nº Fases:** 5 Dias*
***Fecha probable de lanzamiento:** Inminente*







The incredible Crash Dummies es un homenaje a los **maniquíes** que se utilizan en las **pruebas de seguridad** más arriesgadas (en un anuncio de Ford sale uno). Está protagonizado por dos enormes **muñecos llamados Spin y Slick**, cuya misión en la vida es la de realizar cualquier tipo de trabajo por difícil que sea, y viene dispuesto a que alucinemos con la **cantidad de pruebas** a las que deben sobrevivir: hacer de **extra en una película, tirarse por la azotea** de un edificio en llamas, probar unos espectaculares «parachoques de aire». Como para morirse...pero de risa.

¡TUS JUEGOS Y PERIFÉRICOS MÁS BARATOS CON Nintendo Acción !



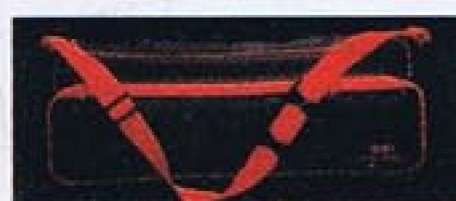
Para conseguir estos descuentos recorta el cuponcillo (o fotocópialo) y preséntalo en los CENTROS MAIL al comprar el juego o el periférico. Si no hay CENTRO MAIL en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso (250 ptas. de gastos de envío) a: MAIL VxC (Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid).



MAIL VENTA POR CORREO VxC



GAME BOY
- ❑ SOLAR BOY
  ~~4.900~~ ptas **4.290 ptas.**
- ❑ ALIEN III
  ~~4.990~~ ptas **4.290 ptas.**



SUPER NINTENDO
- ❑ SCOPE POUCH
  ~~5.995~~ ptas **5.295 ptas.**
- ❑ DESERT STRIKE
  ~~9.520~~ ptas **8.490 ptas.**



N.E.S.
- ❑ MAVERICK
  ~~2.290~~ ptas **1.990 ptas.**
- ❑ LEMMINGS
  ~~6.990~~ ptas **5.990 ptas.**

NOMBRE .... APELLIDOS ....
DIRECCIÓN .... LOCALIDAD ....
PROVINCIA .... C.P. .... TELÉFONO .... Nº DE CLIENTE ....

(Si aún no eres cliente Mail indica "nuevo" en la última casilla.)